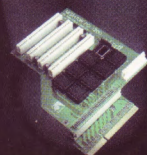
LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

L. 15.000 €7,75

Dicembre 2000

Le ultime da Amiga Inc:
AmigaOS 3.9 e AmigaONE!

Mediator PCI 1200

Tutorial: UsiamoAHI
CD-ROM: Aminet e Amy Resource
Il Tecnico Risponde

Internet gratis con Amiga
guida ai provider italiani

Contenuti del CD

- Il sistema operativo QNX!
- Internet free e web cam anche su Amiga
- EmulIsland e AmigaIta: mirror aggiornati
- I demo dei nuovi giochi in uscita
- Le novità di Aminet
- Tutto il software citato nella rivista

MENSILE - ANNO XIII - DICEMBRE 2000 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione Pluricom INFORMAZIONE e FORMAZIONE

Sommario

dicembre 2000 n.116

Il numero natalizio di Amiga Life si presenta particolarmente ricco di contenuti e di sorprese.

A cominciare dagli annunci di Amiga Inc sui prossimi prodotti Amiga: l'imminente AmigaOS 3.9, le specifiche Zico, gli AmigaONE, le nuove versioni dell'SDK e nel futuro più lontano i diversi prodotti della tecnologia AmigaDE. Cercheremo di chiarire le cose nello speciale di pagina 16.

Dopo uno sguardo al futuro, guardiamoci un attimo alle spalle, e più precisamente all'ultima edizione di Pianeta Amiga. Alla galleria fotografica del mese scorso fa adesso seguito il completo reportage: da pagina 19.

Rivolte al presente sono invece, naturalmente, le recensioni, tra le quali si segnala come particolarmente interessante quella relativa alla nuova scheda PCI per Amiga, la Mediator. Da pagina 39, con a seguire le ultime uscite di Aminet e il nuovo AmyResource.

Ma un'importanza tutta speciale assume, questo mese, il dossier. In ben 9 pagine, e con un'ampia e utilissima appendice nel CD allegato, Gabriele Favrin e Francesco Celli ci dicono tutto, ma proprio tutto, su come usare e configurare su Amiga i provider Internet che offrono gratuitamente l'accesso alla Rete. Chi è il migliore? Chi dà meno problemi? Chi offre supporto specifico agli utenti Amiga? E come configurare l'Amiga per accedere ai diversi fornitori di accesso? Tutte le risposte, e molto altro, da pagina 22 (e nel CD!).

Buona lettura.

Editoriale

Tanto tuonò che piovve

E alla fine, Petro se n'è andato sul serio.

L'estrema eleganza con la quale l'ormai ex presidente di Amiga International ha lasciato la scena ci impedisce di congetturare più di tanto. Non ha sbattuto porte, non ha alzato la voce, non ha lanciato accuse. Semplicemente ha salutato, ha augurato buona fortuna, e se n'è andato.

Dove, non è ancora del tutto chiaro. Dicono che andrà in pensione, ma la cosa non ci convince. Come lui stesso ci ha confidato, sono troppi i suoi legami, non solo affettivi, con Amiga e con la comunità. E non è pensabile che chi ricopre per anni un ruolo chiave come il suo accetti di lasciare la scena così, in punta di piedi, come se niente fosse.

E poi, Petro ci deve ancora dire tante cose, sui numerosi punti interrogativi che ancora ricoprono la storia di Amiga. E chissà che adesso che non è più alle dirette dipendenze di Amiga Inc non si decida a svelare qualche retroscena, magari sul caso Jim Collas che ancora anima le discussioni di tanti amighisti.

Per adesso, più di mille dichiarazioni ha parlato l'assordante silenzio con il quale Bill McEwen (non) ha commentato la decisione di Petro. E' proprio vero che lo stile non lo si improvvisa: c'è chi lo ha, e chi no.

L'editoriale del mese scorso vincerà probabilmente il trofeo "ultime parole famose" del 2000.

Ne riprendo un brevissimo stralcio. "Apprendiamo da Haage & Partner che "tutto sarebbe pronto" per il rilascio di Amiga OS 4.0 PPC. [...] L'AmigaOne è atteso ancora per dicembre, e l'Amiga OS 4 PPC sarebbe ormai quasi pronto. Cosa manca? Il "via libera" di Amiga Inc per ultimarlo e commercializzarlo."

Pochi giorni dopo, gli annunci a sorpresa di Amiga Inc: il 4.0 diventato nel frattempo 3.9 e in uscita prima di Natale, e l'AmigaONE che diventa TANTI AmigaONE, il primo dei quali uscirà entro la primavera 2001 (in compenso sono uscite le specifiche, quelle sì, puntuali).

L'amighista medio probabilmente si chiede come deve prendere queste notizie. Positivamente o negativamente?

Vediamo di partire da alcune considerazioni oggettive. La prima è che lo sviluppo dell'AmigaOS classico non si è fermato col 3,5, e questo è senza dubbio positivo. Di negativo c'è semmai che – invece – si fermerà col 3.9, perché Bill McEwen è stato chiarissimo: le future versioni di AmigaOS non gireranno più sugli Amiga Classici.

Il che potrebbe avere un risvolto a sua volta positivo, se ciò implicasse che gli Amiga di Nuova Generazione fossero alle porte. Purtroppo – e torniamo al negativo – ciò è lontano dall'essere vero. Vediamo perché.

Amiga Inc, che nei mesi scorsi più volte aveva rassicurato sul fatto che l'AmigaONE sarebbe uscito entro la fine del 2000, un mese prima della "deadline" sorprende tutti rilasciando le specifiche Zico (una lista di componenti hardware) e dicendo in pratica: "noi il nostro lo abbiamo fatto, visto che siamo un'azienda che produce software; adesso spetta ai nostri partner hardware rilasciare i computer che, rispettando le specifiche Zico, potranno fregiarsi del nome "AmigaONE".

Chi si aspettava le prima macchine per Natale riceverà una delusione: i primi AmigaONE, prodotti dall'inglese Eyetech, come detto non usciranno che in primavera.

Tre mesi in più non sarebbero gran cosa. Il problema è che gli AmigaONE di Eyetech – la casa inglese produrrà due modelli – non sono macchine nuove, ma delle speciali schede di espansione per gli attuali Amiga 1200 e 4000!

Ora, siccome Amiga Inc sa che gli amighisti sono persone intelligenti che vogliono capire le cose, e siccome nessuno può pensare che la più volte annunciata "rivoluzione informatica" passi attraverso macchine vecchie di otto anni, Amiga Inc si affretta ad aggiungere che "altri AmigaONE prodotti da altri partner e non più basati dugli Amiga Classici saranno proposti entro settembre 2001".

Ecco: settembre 2001. Da dicembre 2000, fanno altri nove mesi di attesa. Perché è chiaro che non è certo con le schede della Eyetch che si fanno le rivoluzioni, e che il vero AmigaONE sarà quest'ultimo.

Non so come la comunità prenderà queste notizie.

Noi per ora ci siamo limitati prima di tutto a cercare di interpretare bene gli asettici comunicati stampa di Amiga Inc, e poi a tradurveli in lingua corrente (lo facciamo nell'articolo di pagina 16). La prima conseguenza mi sembra quella sopra paventata: ci aspettano (almeno) altri nove mesi di tribolazioni. Certo, saranno nove mesi pieni, tra 3.9, nuove uscite dell'SDK e schede AmigaONE di Eyetech. Ma, di fatto, ancora nove mesi in cui la "rivoluzione" a cui tanti credono resterà ancora soltanto "annunciata".

Per quanto ci riguarda, cercheremo di tenervi compagnia nell'attesa, con i piccoli e grandi problemi che la gestione mensile di una rivista Amiga "senza Amiga" comporta.

Proprio di uno di questi problemi, verificatosi il mese scorso, vi devo qui brevemente parlare, e se lo faccio è principalmente perché debbo delle scuse ai tanti abbonati che ne sono stati coinvolti. Gli interessati avranno già capito di cosa sto parlando: si tratta del ritardo con il quale hanno ricevuto lo scorso numero di Amiga Life.

Fino a questo momento, dopo oltre un anno di pubblicazioni, il servizio agli abbonati era (ed è) dalla stragrande maggioranza degli abbonati stessi definito ottimo, con la rivista che giungeva nelle abitazioni contestualmente all'uscita in edicola, o al più qualche giorno dopo.

Lo scorso numero 115 ha purtroppo costituito un'eccezione, per la quale peraltro non posso imputare alcuna colpa al servizio postale, visto che le responsabilità sono tutte interne alla nostra casa editrice. Nell'ambito di una generale riorganizzazione del servizio abbonati delle varie testate (fatta con lo scopo di migliorare ulteriormente il servizio, naturalmente – non certo per peggiorarlo), alcuni problemi imprevisti hanno fatto sì che le riviste sono state spedite circa quindici giorni dopo dall'uscita in edicola. Con le giuste lamentele di molti di voi, abituati così bene dai numeri precedenti.

Che vi posso dire: è successo e ci scusiamo. Non dovrebbe succedere più, giacché la riorganizzazione è ormai avvenuta, e anzi adesso il servizio dovrebbe risultare ancora più veloce di prima, visto che molte attività che prima venivano svolte manualmente adesso sono state automatizzate. Per questa volta, per una volta, vi chiedo di scusarci: cari abbonati, la rivista sta in piedi principalmente grazie a voi, e il nostro primo obiettivo resta quello di accontentarvi. E se per una volta non ci siamo riusciti, ciò dispiace prima di tutto a noi.

A tutti i lettori, abbonati e non, vanno invece i più sinceri auguri da parte di tutta la redazione.

Auguri di buona lettura, di buon Natale, e tanti tanti auguri di un felice e amighista anno 2001!

daniele@franza.net

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Paolo Canali, Francesco Celli, Francesco De Napoli, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Alessandro Gerelli, William Molducci, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Alfonso Ranieri, Fabio Rotondo.

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia, Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Luca Martelli, Achille Barbera, Flavia Di Gregorio,
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione
Pluricom S.r.l.
http://www.pluricom.it

Anno XIII N. 116 - dicembre 2000
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 99.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092
Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel, 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

a cura di Alessandro Gerelli

Per scrivere alla posta: amigalife.posta@pluricom.it
Per inviare file per il CD: amigalife.cd@pluricom.it
Pluricom AmigaLife
Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma

Emulazione Mac e ROM 3.1

Gentile Redazione, è normale che quando faccio partire la startup con preparemul per ShapeShifter il computer impieghi un sacco di reset e di tempo? (dopo 2 minuti mi sono scocciato ed ho spento). Prima d'ora non avevo mai provato. Avendo a disposizione il file-rom 3.1, come è possibile installarlo su di un 3.0?

Un saluto,

Maurizio Mola

No, questo comportamento non è normale; PrepareEmul (così come RsrvCold, RsrvWarm, RsrvKick per Fusion, l'emulatore Mac commerciale) effettua solo un reset di Amiga. Se utilizza l'OS 3.5 le suggeriamo di provare ad eseguire il comando dopo il Setpatch (o comunque a cambiarne la posizione all'interno della startup-sequence); può provare anche ad aggiungere il parametro "A1200" al comando PrepareEmul. Infine, anche i comandi menzionati prima per Fusion possono essere utilizzati per ShapeShifter al posto di PrepareEmul.

Per quanto riguarda il file della ROM 3.1, lo può installare tramite vari programmi 'rekicker' che trova su Aminet; quale programma deve utilizzare dipende dal tipo di processore ed acceleratrice inserita nel suo Amiga. Ci sono programmi come Skick e Mkick che funzionano anche con gli Amiga base, mentre altri (Softboot, BlizKick, MapROM e altri) funzionano su particolari configurazioni (Amiga 3000, Amiga 1200 con schede Blizzard, Amiga 4000 con scheda originale A3640).

Emulazione Amiga (UAE)

Buongiorno a tutta la redazione di AMIGA-LIFE, mi chiamo Roberto e scrivo da Roma e avrei una domanda da porvi: prendendo il mio hd 3 1/2 ide del mio AMIGA 1200 e inserendolo in un PC sul quale faccio partire l'emulatore Amiga UAE, il disco rigido viene riconosciuto e letto come hard disk Amiga? e in caso negativo ci sarebbe una soluzione per ottenere questo? Colgo l'occasione per fare i miei complimenti ad una rivista che ha fatto dei notevoli miglioramenti sia come veste grafica che come contenuti dalla vecchia EAR.

Roberto Pizzotti

Se l'HD di Amiga lo inserisce in un PC (dopo aver correttamente configurato i jumper master/slave) lo può utilizzare solo nel caso in cui su tale PC sia installato Linux e venga utilizzata la versione di UAE per tale sistema operativo; nel caso lei utilizzi Windows (qualsiasi versione) e WinUAE non è possibile utilizzarlo in alcun modo. Tutto ciò è possibile grazie alla flessibilità di Linux; l'importante è avere un kernel compilato con il supporto per il file system Amiga (solo il Fast File System è supportato) e una volta dato il comando:

```
mount -t affs /dev/hdb1 /mnt/hdamiga
```

Si avrà a disposizione (nella directory /mnt/hdamiga, come da esempio) il contenuto della prima partizione del disco fisso (configurato come slave) di Amiga (/dev/hdb1). A questo punto i dati e i programmi sull'hd saranno a disposizione di tutti i programmi che vengono eseguiti da Linux.

Ancora UAE...

Il mio problema è che ho bisogno di trasportare due miei giochi in delle rom per poterle far leggere all'emulatore WinUAE, IL MIGLIORE X AMIGA. Ho provato a contattare molta gente ma non riesco a fare questa magia quindi provo a chiedere a voi visto che siete degli espertissimi...........mi raccomando, siete la mia ultima speranza.

Dario

Come ampiamente descritto nella documentazione di UAE (a cui la rimandiamo per i dettagli), è necessario avere un Amiga ed eseguire su di esso il comando 'transdisk'; una volta creato il file-immagine del dischetto bisogna trasferirlo sul PC (tramite CrossDOS o con un collegamento seriale). A quel punto è pronto per essere usato con l'emulatore. Altrimenti, se ancora non riuscisse, le consigliamo l'acquisto del prodotto Amiga Forever della italiana Cloanto (ed in particolare l'uso del software Amiga Explorer incluso nel pacchetto con cui riuscirà senz'altro a trasferire i dischetti Amiga sull'emulatore tramite un collegamento seriale null-modem)

Packet-Radio

Gentile redazione, vi scrivo soltanto per farvi i complimenti per la rivista, ma soprattutto per ringraziarvi per l'ottimo supporto che offrite a noi utenti di questa meravigliosa quanto sfortunata macchina, sperando in un futuro in ripresa.

Grazie e buona fortuna a voi e a tutti gli amighisti!! Cordiali saluti.

P.S. Sono un radioamatore con licenza ordinaria e ci tengo a informarvi (nel caso non ne foste al corrente) che esiste un gruppo di RADIOAMATORI-AMIGHISTI! Amiga fa bene tutto, ovviamente anche il packet-radio e attività radiantistiche in genere.

Davide Piombo

Ringraziamo il lettore per i complimenti; ci fa molto piacere sapere che Amiga venga utilizzato anche per il packet-radio.

Anzi, potrebbe essere anche l'argomento di uno dei prossimi articoli di Amiga Life.

Partizioni

Mitica redazione di Amiga Life, vi scrivo per chiedervi aiuto su un problema che non riesco a risolvere. Ho comprato il nuovo sistema operativo per Amiga il 3.5, ma da quando l'ho installato una delle mie partizioni è sparita e non so come recuperarla. La partizione è sparita durante l'installazione e precisamente dopo aver installato il 3.1.
Non so perché non riesco a vederla visto che dall'Hdtoolbox e dal programma di mount vedo benissimo tutte e tre le partizioni, quando faccio il mount tutto va bene, ma sul workbench la terza partizione non appare!

La mia configurazione è: AMIGA 1200 68030 50Mhz 32Mb Fastram cd-rom SCSI 12X HD SCSI 4.5 Gb. L'HD e il CD-rom scsi sono collegati all' amiga tramite l' interfaccia scsi PCMCIA squirrelscsi.

Vorrei, inoltre, chiedervi una cosa, è possibile aggiornale il file della squirrel installato nel mio sistema? e potreste anche spiegarmi come funziona il file che gestisce gli hd e tutti i vari device, l'NSD patch config file?

Vi ringrazio in anticipo e vi auguro un futuro roseo per questa rivista

Palombo Davide

Le consigliamo ovviamente di installare sempre l'ultimo BoingBag disponibile (nel momento in cui scriviamo queste note è disponibile solo la versione 1, anche se da tempo si vocifera di una versione 2, già in mano ai beta tester).
La partizione probabilmente è ancora intatta, con tutti i dati in essa contenuti; verifichi che associata alla partizione ci sia il file system corretto (lo può verificare tramite HDToolbox, selezionando prima il disco fisso, poi "Partiziona disco", la partizione in questione ed infine "Cambia...").
Se tutto è corretto, provi programmi di recupero come DiskSalv, AmiBack Tools o QuarterBack Tools (se la partizione era stata formattata con il file system standard) oppure con i tool di recupero del relativo file system.
Per l'aggiornamento del device della Squirrel, si rechi sul sito della HiSoft (in particolare il sito ftp.hisoft.co.uk, directory /pub/amiga/squirrel), anche se ci risulta che non siano presenti aggiornamenti da parecchio tempo (in particolare sono presenti update per la Surf Squirrel e per chi possiede uno 060).
Il file NSDpatch.cfg è una di quelle cose non meglio identificate/documentate del WorkBench 3.5; dovrebbe servire come patch ai device 'vecchi' o comunque non del tutto compatibili con le nuove estensioni a 64bit della gestione dei dischi: deve togliere il carattere di commento ('#') sulle righe che hanno i nomi dei device presenti nel suo sistema.

Dischi fissi

Ogni tanto qualcuno vi chiede informazioni su hd di grosse dimensioni. Io sto usando senza problemi un hd da 20Gb (Quantum Fireball CX20.4AA3F).
Per vederlo è stato necessario montare le ROM3.1.
Anche rimappando un immagine delle 3.1 (grazie all'acceleratrice Blizzard 1240) in memoria il disco veniva riconosciuto in prima istanza dalle 3.0 fisiche che una volta visti 8Gb massimi (dei 20 reali) bloccavano questa geometria anche per i successivi reboot fatti con le ROM3.1.
Dopo la parte firmware l' OS3.5 confermo che non ha nessun problema a gestire il disco.
Finalmente HDToolBox legge perfettamente la geometria e tutti i dati necessari. Credo che faccia piacere un po' a tutti la conferma dell'effettiva configurazione di un grosso hd.

Renedrive

Pubblichiamo volentieri la lettera di questo nostro lettore; probabilmente anche altri hanno avuto problemi simili e la soluzione è l'uso delle ROM fisiche del Kickstart 3.1.

F1GP

Salve, sono un vostro assiduo lettore (mio fratello è abbonato alla rivista!) e come vuole la tradizione amighista, in casa mia non esiste l'ombra di un PC! Ma viste le emozioni che la formula uno ci regala in televisione, la voglia di giocare ancora al gloriosissimo F1GP è grande, ma purtroppo non riesco più a farlo da quando utilizzo un monitor VGA, e ora che finalmente possiedo anche una BVision, mi domandavo se esistesse una possibilità di far girare il vecchio F1GP sul mio schermo, senza dovermi collegare ad un televisore! Spero che la mia richiesta di informazioni non sembri banale obsoleta e fuori luogo! E vi ringrazio in anticipo se troverete il tempo di leggerla!! Se poi mi risponderete anche... sarebbe grande!

Grazie lo stesso!

Davide Marzucco

Come vede, non solo abbiamo letto la sua lettera (anzi approfittiamo per ribadire che leggiamo TUTTE le vostre lettere, ma solo ad alcune riusciamo a rispondere sulla rivista) e la pubblichiamo volentieri (anche perché queste note vengono scritte qualche giorno dopo la vittoria della Ferrari in Malesia; forza Ferrari, quindi! ndAG). Purtroppo la risposta alla sua domanda è negativa; ci risulta infatti che è possibile "promuovere" gli schermi iniziali di F1GP su schermi di schede grafiche, ma nel momento in cui si entra nell'abitacolo dell'auto, il gioco riprende ad utilizzare la risoluzione PAL o NTSC. Le consigliamo comunque di collegarsi al sito http://www.nanunanu.org/~oliver/F1GP-Ed/ di Oliver Roberts in cui troverà diversi patch interessanti per rendere il gioco ancora attuale.

Tower

Da poco un mio caro amico mi ha regalato un AMIGA 1200, premetto che uso il Mac da svariati anni ma é la prima volta che vengo a contatto con questo tipo di computer. Desideravo sapere se ci sono dei siti dedicati a questa piattaforma e quali sono. Ho inoltre

notato su una delle vostre riviste che vi si rivolgono domande sul come mettere la "meccanica" dell' AMIGA 1200 in un cabinet Tower.
Secondo voi é questa un operazione che chiunque può fare oppure é dedicata ad un tipo di utilizzatori più pratici? Dove si possono trovare cabinet adatti allo scopo? Che voi sappiate esistono software di editing (tagli, montaggi etc.) musicale? Grazie per la pazienza

Stefano Parrino

Sono diversi siti dedicati ad Amiga; il principale è ovviamente www.amiga.com. Può trovare diverse notizie interessanti anche su www.amiga.org, www.ann.lu, www.realdreams.cz/amiga/index.html, la mailinglist Notizie Amiga di AGI (www.amy-resource.it/AGI) e sui link presentati mensilmente su Amiga Life. Inoltre, sebbene l'informazione sia ancora top secret, ci risulta essere in fase di lancio imminente un nuovo portale italiano tutto dedicato all'Amiga: maggiori dettagli nel prossimo numero.

Inserire un A1200 in un tower è un'operazione semplice se si utilizza uno dei kit (Ateo, Micronik, ecc...) proposti anche dai rivenditori italiani (vedere sul CD allegato alla rivista per gli indirizzi); si presenta come operazione complessa se si desidera fare tutto in casa (spesso bisogna essere un piccolo fabbro per adattare al 1200 i case tower per PC, un piccolo tecnico elettronico per costruirsi cavi, cavetti e saldare, e avere parecchia inventiva per superare gli ostacoli).

Esistono su Aminet (it.aminet.net, us.aminet.net) diversi archivi contenenti testi ed immagini di persone che hanno già effettuato tale operazione; potrebbe vedere lei stesso se è in grado oppure no.

Anche se più dispendiosi in termini economici consigliamo comunque i kit già pronti all'uso; spesso è necessario acquistare solamente una tastiera per PC e si è immediatamente operativi (dopo aver sistemato la piastra madre del 1200 nel tower).

Giochi

Spet.le redazione di Amiga Life, dopo il mio messaggio di ottobre scorso, mosso dal gioioso impeto di rinnovamento che la neo-rivista Amiga aveva portato a noi utenti come un corroborante afflato primaverile, ho sentito il dovere di riscrivere quantomeno per portare la vivida e tangibile testimonianza di una realtà amighista ancora presente.
La crescita della rivista è andata di pari passo con delle scelte editoriali e redazionali qualitativamente impeccabili.
La qualità dei contenuti del CD allegato rasenta la perfezione (vivissimi complimenti al prode Danelon, che si adopera alacremente nella selezione del software). Vorrei porgere i miei più sinceri complimenti, inoltre, a Bonomi e Favini per le loro interessantissime rubriche mensili. Una piccola nota "critica": perché ampliare una sezione, come quella giochi, dedicata ad un settore agonizzante e in continua ricerca di surrogati-copia, spesso dai risultati poco lusinghieri, dei giochi PC? Non credete sia il caso di dare maggiore risalto ad argomenti più interessanti e dai risvolti ineluttabilmente più proficui (si veda gli emulatori, di cui sono un grande appassionato in duplice veste di sviluppatore/utente)? A tal riguardo non posso che felicitarmi per la scelta di collocare su CD l'intero mirror dell'ottimo e completo Emulsland.

Marco Esposito

La ringraziamo per i complimenti (fanno sempre piacere...) e per aver apprezzato le scelte editoriali della rivista. Riguardo alla sezione giochi (è una rubrica che viene letta da diversi nostri lettori che, anzi, spesso ci chiedono di aumentarne le pagine!), ci sarà sempre fino a quando usciranno giochi che potremo recensire (come per esempio lo speciale su HereticII pubblicato sul numero 114).

Il mercato dei videogiochi su Amiga ormai è quello che è (ben diverso rispetto a quello che era una decina di anni fa) ma è pur sempre vivo e vegeto e ogni tanto esce ancora qualche bel titolo degno di essere recensito (e anche quelli meno degni sono recensiti ugualmente per mettere in guardia il lettore dalle famose 'sòle', detto alla romana!). Come per tutte le rubriche, non è escluso che ogni tanto si dia più spazio agli emulatori piuttosto che ai giochi, alle news piuttosto che alla posta, ecc...; tutto dipende da cosa offre il mercato in quel momento.

Drive HD

Innanzitutto Complimenti vivissimi per il balzo in avanti da EAR. Inizio subito a porvi il mio problema che sta diventando da Ospedale Psichiatrico.
Ho rotto il mio lettore di floppy HD interno del mio A4000, e non riesco a trovarlo da nessuna parte, neanche usato.
Ho tentato di scrivere un E-Mail a RobyMax, ma 160.000 lire per un lettore floppy credo sia pazzesco. Ora vi chiedo: esiste qualche interfaccia che possa far collegare un floppy dei PC compatibili ad Amiga? Vi ringrazio anticipatamente, e porgo distinti saluti.

Max

Esistono alcune soluzioni a questo problema; a parte l'acquisto di un drive HD originale Commodore, l'alternativa più economica è usare un drive da PC semplicemente collegandolo all'Amiga (al posto della vecchia meccanica rotta): ad ogni cambio di disco (rigorosamente DD, quindi non potrà leggere i vecchi dischetti HD o usare giochi che richiedono un cambio di dischetto) dovrà anche digitare il comando "diskchange df0:" da shell.
Soluzioni più costose sono l'interfaccia Catweasel e Kylwalda, entrambe pubblicizzate sul sito di PowerComputing (www.powerc.com).

a cura di Luca Danelon

Questo mese...

Come anticipato anche nella sezione delle news, Amiga Life presenta nel CD-ROM la possibilità di provare il sistema operativo real-time QNX, che l'anno scorso aveva assunto importanza quale possibile base per il nuovo sistema operativo di Amiga. Per informazioni sull'installazione, rimandiamo quindi al box di Gabriele Favrin, ricordando che su CD sono presenti una versione direttamente eseguibile sotto Windows (24 MB) ed un file ISO (94 MB) da masterizzare per poter ottenere il CD-ROM ufficiale di distribuzione di QNX (per ragioni legate a problemi di file system, non è stato possibile includere il contenuto di questo CD-ROM direttamente nella directory del nostro CD).

Ovviamente, se questo mese ci concediamo la pubblicazione di materiale non eseguibile direttamente su Amiga, questo non significa che la selezione di materiale per la nostra piattaforma ne risenta, tutt'altro! Il CD-ROM offre infatti un notevole corredo agli articoli su rivista, presentando un'utile guida con i parametri di connessione ai provider free, un'installazione di software per la visione di Web Cam su Amiga (con tanto di lista di webcam suggerite ed immagini tratte dalle stesse), il classico materiale citato in Host Contacted, Workbench e nel Tutorial (dedicato ad AHI) nonché quello citato nelle news, che vede la presenza di importanti quanto "pesanti" demo di giochi di prossima uscita.

La selezione di software da Aminet supera abbondantemente anche questo mese il centinaio di MB, portando i contenuti totali del CD a ben 645 MB!

Come ormai d'abitudine, su CD anche i mirror dei siti web di AmiWorld (ritornato recentemente "in attività" dopo un lungo periodo di black-out dovuto a problemi del provider), Emulsland, la gallery di Amigalta, AGI e ATML.

Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti ma soprattutto listati, programmi, foto e tutto il materiale proveniente dagli articoli pubblicati nella rivista. Nel cassetto "Dalla rivista" è anche presente un indice (in duplice formato HTML e testo) con la lista degli URL citati nella rivista, pronti per essere cliccati o copiati nel proprio browser.

Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle icone "GlowIcons", adottate ufficialmente con il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5; per visualizzare correttamente tali icone è necessario avere installato il Workbench 3.5, o – in presenza di un sistema operativo pari o precedente ad AmigaOS 3.1 – installare il patch NewIcons, presente sul CD-ROM stesso nella directory "Indispensabili/Icone".

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: *amigalife.cd@pluricom.it.*

News

MorphOS

AWeb 3.4

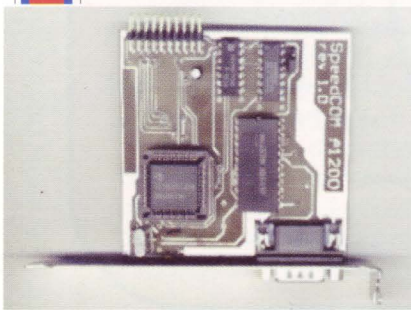
Su un articolo apparso nella mailing list dedicata ad AWeb sono state rivelate alcune caratteristiche della nuova versione 3.4, di prossima uscita: migliore gestione dei JavaScript, supporto di alcuni comandi del JavaScript 1.2, supporto per AmiSSL, opzione per disabilitare i banner pubblicitari, supporto dei mouse con rotellina, supporto dell'istruzione HTML "font faces" con inclusa la possibilità

di usare differenti font nello stesso documento.

http://www.amitrix.com/aweb.html

Seriale supplementare per 1200

SpeedCOM è il nome di una nuova interfaccia seriale che si collega alla porta clock degli Amiga 1200. Fornisce una velocità di 460 kb/s e ne è possibile installare due contemporaneamente. Il progettista, Artur Gadawski, sta anche lavorando ad una versione con porta parallela.

http://www.spidi.o.k.pl

Nuove schede PPC/G3-G4 per Amiga

Dalla Polonia Elbox computer annuncia una nuova serie di schede acceleratrici basate sugli ultimi processori PPC di Motorola G3 e G4, disponibili fino a 550 MHz e con cache di secondo livello pari a 256 KB. Le schede richiedono la presenza dell'altro prodotto Elbox recentemente apparso sul mercato, Mediator PCI recensito su questo numero nella sua versione per A1200 e presto disponibile anche per Amiga 3000 e 4000.

Le SharkPPC, questo il nome delle nuove acceleratrici, lavorano in parallelo a qualsiasi altra scheda CPU già presente nel sistema, Power-UP comprese. Ciò consentirebbe di avere su Amiga la presenza di ben 3 processori che lavorano contemporaneamente. La commercializzazione di queste nuove schede è prevista per il mese di gennaio. I prezzi varieranno tra i 390 euro del modello base ai 520 del modello di punta.

http://www.elbox.com

Sempre più MorphOS

Sempre numerose le novità, le nuove uscite o più semplicemente gli annunci riguardanti il nuovo MorphOS, il sistema operativo PPC di cui abbiamo parlato nel numero 114 e ormai giunto alla seconda versione.

Tra le numerose nuove uscite, segnaliamo i notissimi CygnusEd Professional 4.21 e la prima beta di MUI 3.9, oltre a programmi minori quali BoardType (un programma che mostra la versione della BlizzardPPC che si utilizza), Butterfly (un frontend grafico per lanciare i programmi), Ghostscript (visualizzatore di file poscript) e SoX (porting di Sound eXchange, un convertitore oltre 20 formati diversi di formati sonori).

http://www.morphos.de

Aminet inarrestabile

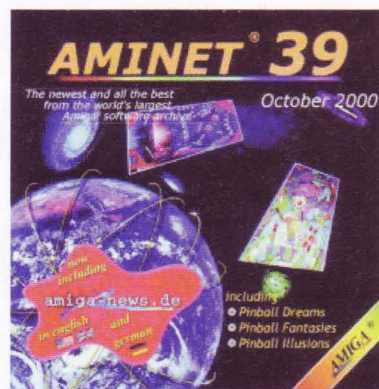
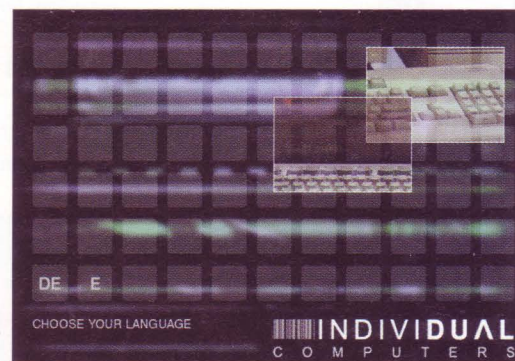
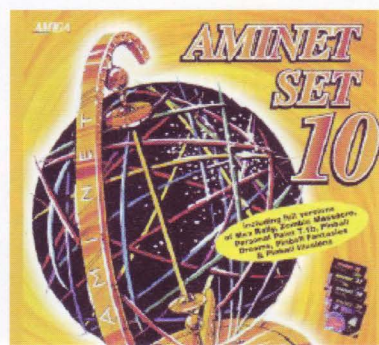
La Schatztruhe continua, senza sosta e senza dare segni di stanchezza, il rilascio di nuovi CD di quella vera perla della Rete che è Aminet.

Così, dopo i volumi 37 e 38 recensiti in questo stesso numero, è stato rilasciato anche il volume 39, che offre tra le altre cose le versioni complete dei tre flipper della Digital Illusions: i famosissimi Pinball Dreams, Pinball Fantasies e Pinball Illusions che Amiga Life ha già offerto ai suoi lettori diversi numeri fa.

Tali flipper, insieme a Personal Paint 7.1b, Max Rally e Zombie Massacre sono anche disponibili nell'Aminet Set 10, che raccoglie su 4 CD i contenuti di Aminet 36, 37, 38 e 39.

http://www.schatztruhe.de

Novità per... Amiga 1000

Individual Computer annuncia di aver completato lo sviluppo del modulo d'espansione Kickflash. Si tratta di una schedina che si installa al posto delle ROM di sistema e offre 1 MB di memoria Flash su cui installare le revisioni più recenti del Kickstart. A disposizione anche un singolo connettore Zorro. Disponibile in una versione per Amiga 500 e 1000, a breve ne seguirà una per 1200.

http://www.jschoenfeld.com

Ateo Concepts chiude

Ateo Concepts ha deciso di chiudere alla fine del mese di ottobre "a causa del sempre più ristretto mercato Amiga". Rimarrà attivo l'indirizzo e-mail

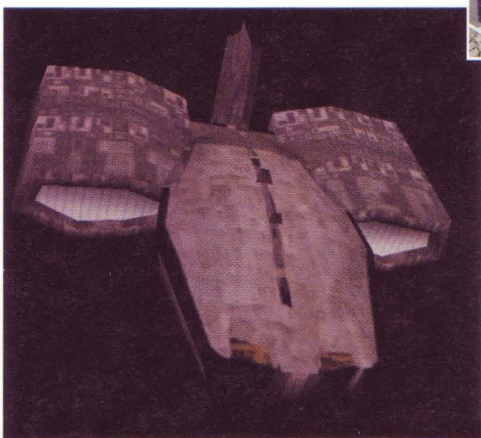
Giochi di Natale

Earth 2140 è un nuovo gioco strategico in tempo reale di imminente uscita, con ben 50 missioni e la possibilità di giocare in rete con altri giocatori. E' disponibile una demo del gioco di ben 13 MB, presente anche nel CD allegato a questo numero di Amiga Life. Darkage Software, distributore per l'Italia del gioco, propone un interessante servizio di prenotazione grazie al quale sarà possibile ricevere una versione completamente in italiano del gioco per 89.000 spese di spedizione incluse.

http://www.pagan-games.com
http://www.darkage.it

Imminente anche il gioco **Exodus The Last War**, opera di un griuppo di programmatori polacchi. Attualmente è disponibile un demo di 14 MB, anche questo presente nel CD allegato.

http://republika.pl/darexodus/zapowiedzi.html

Dalla Polonia viene anche **PSV Manager**, un atipico gioco di calcio manageriale con vene comiche. Dopo essere uscito in lingua polacca, il gioco è disponibile adesso anche in inglese.

http://www.freyutd.w.pl

Per gli appasionati del mitico **F1 GrandPrix** della Microprose, segnaliamo che è quasi pronto l'aggiornamento dei dati alla stagione 2000/2001. Opera, come sempre, dell'infaticabile Oliver Roberts.

http://www.nanunanu.org/~oliver/index.html

La Bartman Software Team sta lavorando al completamento di un nuovo gioco di azione e strategia, **Fubar**, giunto nientemeno che al quarto anno di sviluppo. I requisiti hardware minimi sono: Amiga con 68020, 12 MB, AGA e CD-ROM.

http://www.bartmansoftware.co.uk

Torna la fantascienza su Amiga! Gli autori di WipeOut 2097 annunciano infatti **Deadlock**, gioco che nasce dalle ceneri di Space Station 3000 e che si trova attualmente in fase di sviluppo. Maggiori informazioni nel sito web della Digitalimages.

http://www.di-games.co.uk/deadock/

Dal mondo dell'informatica

Le Nazioni Unite contro i cybersquatter

Tre sentenze in rapida successione sembrano aver inferto un duro colpo contro il mondo del cybersquatting.

I cybersquatter sono coloro che registrano per poche lire domini Internèt che richiamano marchi o nomi famosi, per poi magari rivenderli per milioni o miliardi. Per fronteggiare il fenomeno da un anno è operativa l'Organizzazione dell'ONU per la proprietà intellettuale, che tra l'altro effettua attività di arbitrato sulle controversie di questo genere.

La prima sentenza ha riguardato il caso di un "occupante abusivo", che con indirizzi a Panama e in Lettonia aveva registrato 43 domini con diverse varianti del nome del motore di ricerca Altavista, come actavista.com, aliavista.com fino a autavista.com e antavista.com. Secondo l'organismo dell'ONU per il diritto d'autore e la proprietà intellettuale, tutti questo domini sono stati registrati in mala fede, e vanno pertanto chiusi.

Analogo il caso che ha coinvolto nientemeno che la rockstar Madonna, anche se in questo caso qualcuno potrebbe dire che madonna.com poteva anche avere il diritto di esistere in quanto sito religioso... niente da fare: secondo l'ONU il diritto a usare il dominio madonna.com spetta esclusivamente a Madonna. A nulla sono valse le proteste del sito che attualmente sfrutta il dominio, che peraltro è un sito pornografico (e forse proprio per questo l'ONU è stata irremovibile).

Ultimo caso in ordine di tempo è quello che ha visto coinvolto il quotidiano francese "Le Monde", che grazie a una sentenza analoga alle precedenti ha l'esclusivo diritto al sito Internet www.le-monde.com. Il signor Ephege Fremy, che aveva registrato il dominio in questione, aveva sostenuto che l'espressione "le monde" ("il mondo") è generica al punto da "impedire ogni appropriazione esclusiva". Non secondo l'ONU, per la quale "Fremy ha agito in malafede e non ha dimostrato di aver avuto la concreta e seria intenzione di creare e gestire un sito che non ingenerasse confusione con il marchio appartenente a Le Monde".

Sono ormai numerosissime le società che hanno visto riconosciute le proprie ragioni. Tra esse Christian Dior, Deutsche Bank, Microsoft e Nike. Tra i personaggi famosi, Julia Roberts e la rock band Jethro Tull. E' andata invece male a Sting: il mese scorso l'ONU ha stabilito che "sting" (pungiglione) è "una comune parola inglese".

L'Italia sulla Stazione spaziale

Ci sarà anche l'Italia nella casa dell'uomo nello spazio che gli astronauti William Shepherd, Sergei Krikalev e Yuri Gidzenko hanno inaugurato lo scorso novembre. Al primo laboratorio scientifi-

co orbitante permanentemente abitato, l'Italia contribuirà sia con l'invio di pezzi progettati e costruiti nei laboratori italiani, sia con la partecipazione di astronauti che avranno la possibilità di fare esperimenti scientifici a bordo della stazione. Il primo sarà Umberto Guidoni, il cui viaggio è già previsto per il 19 aprile del 2001. "Salvo slittamenti", avverte lui, che secondo i programmi iniziali sarebbe dovuto partire già più di un anno fa.

L'Italia nel progetto della Stazione spaziale internazionale ha investito 1.500 miliardi nella fase di costruzione e altrettanti ne ha preventivati per la fase di utilizzazione. Sarà presente in duplice veste, sia attraverso un accordo bilaterale tra l'Agenzia Spaziale Italiana (ASI) e la NASA, sia come Paese membro dell'Ente Spaziale Europeo (ESA).

Nella Stazione saranno inviati cinque moduli pressurizzati italiani: tre moduli logistici e due di interconnessione tra i vari elementi e alcune infrastrutture.

Hacker violano Microsoft

Lo scorso ottobre un gruppo di hacker è stato scoperto mentre violava la rete interna della Microsoft. Il portavoce della società di Redmond ha definito tale gesto "un deplorevole atto di spionaggio industriale".

L'amministratore delegato Steve Ballmer ha ammesso che gli hacker sono riusciti a vedere il "codice sorgente" di Windows e di altri programmi, anche se ha escluso categoricamente che i codici siano stati modificati.

Secondo la CNN gli hacker potrebbero aver avuto accesso alla rete della Microsoft per ben 60 giorni; fonti del quotidiano finanziario Wall Street Journal parlano invece di tre mesi.

Secondo le prime ricostruzioni il sistema utilizzato per violare le difese della Microsoft sarebbe l'uso di un banale Trojan, una e-mail apparentemente innocua contenente un programma che si installa segretamente nel sistema ricevente eseguendo copie di tutto ciò che scova e spedendole all'esterno del sistema.

Si tratta di un sistema molto conosciuto per il quale esistono difese efficienti che Microsoft non ha evidentemente utilizzato. Sarebbe come scassinare il forziere centrale della Banca d'Italia utilizzando un grimaldello.

Spam vietato in Europa?

Lo spam fa male alla Rete e agli utenti Internet: c'è questo dentro il rapporto messo a punto dalla commissione Data Protection Working Party nella quale per molti mesi hanno lavorato esperti di tutti gli stati membri dell'Unione Europea.

Il rapporto, che non propone delle nuove norme ma che si limita ad indicare la natura del problema, è significativo perché porta la questione sui tavoli

Nasce AGI-shareware

Amiga Group Italia ci segnala quanto segue:

Amiga Group Italia è lieta di presentare una nuova iniziativa che si prefigge di facilitare ed agevolare la registrazione del software shareware per Amiga, collaborando con gli autori dei programmi al fine di ottenere offerte e sconti sulla registrazione. Amiga-Group-Italia non raccoglierà il denaro direttamente e neppure parteciperà in alcun modo alla divisione degli introiti conseguenti.

Il programma scelto per inaugurare questa iniziativa è BancaBase di Stefano Dardari. BancaBase per chi non lo conosce, è un programma di gestione del conto-corrente personale, carta di credito ed altri tipi di fondi. La registrazione speciale, raggiunta grazie all'accordo con l'autore, è di 25.000 lire (quasi la metà della normale registrazione) con l'invio della chiave (keyfile) via posta elettronica e il diritto a ricevere gratuitamente il prossimo aggiornamento. Ricordiamo che l'iniziativa è aperta a tutti, non solo ai soci AGI.

Per ulteriori informazioni su come aderire all'iniziative, fare riferimento all'elenco delle sezioni e dei referenti Amiga Group Italia presenti in fondo alla rivista o collegarsi alla seguente pagina web: http://www.amyresource.it/AGI/AGIShareware.html.

per poter chiedere informazioni ed eventuale assistenza dopo la chiusura. Presto sul sito di Ateo saranno disponibili nuovi driver senza key file.

http://www.ateo-concepts.com

Taifun

Dopo l'annuncio ufficiale è ora il momento di visionare la prima demo di Taifun, il programma grafico evoluzione del noto Wildfire\7 PPC. Ricordiamo che il programma è dedicato all'AmigaNG e quindi, per ora, gira esclusivamente sull'Amiga SDK. Il nome di questa versione, "0.1 demo-alpha", sembra testimoniare che il programma di trova ancora in una fase piuttosto embrionale.

http://www.wk-artworks.de/taifun/main.html

Nuovi arrivi da Virtual Works

Enrico Vidale, il noto "signor Virtual Works", segnala diversi nuovi arrivi: VHI Studio, FX Scan, Ultimate Kick OFF, Digitalizzatore video Graffito, Power LAN scheda di rete PCMCIA con reset fix e HD UWSCSI SEAGATE da 4.3 GB, Aminet 39, Pacman Attack, Converter Suite Gold, Clocks & Calendars, Preview CD 2 contenente anche 5 giochi completi.

Nel sito web del rivenditore è presente il listino completo, le ultime novità e alcune offerte speciali.

http://www.virtualworks.it

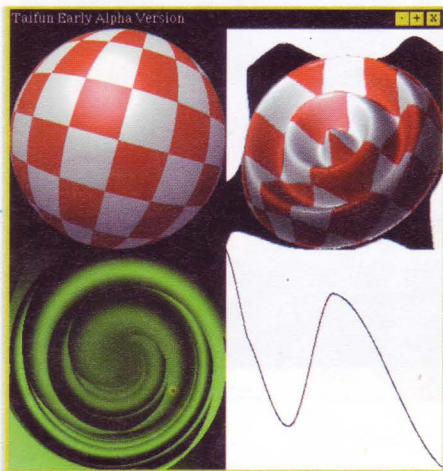
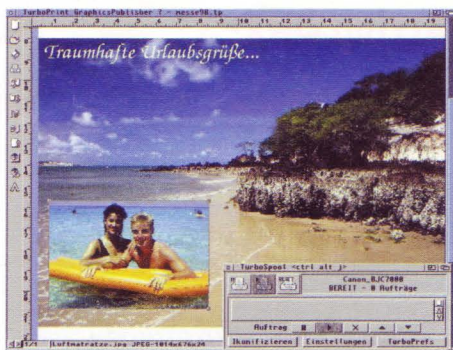
FAQ su Amiga OS 3.5

Gregory Donner ha rilasciato sul proprio sito, le FAQ non ufficiali riguardanti Amiga OS 3.5. E' possibile prelevarle sia in formato AmigaGuide, sia in HTML, sia compresse con LHA che con ZIP

http://www.gregdonner.org/os35faq/os35faq.html

Nuovi aggiornamenti per TurboPrint

La IrseeSoft ha rilasciato in rapida successione nuove versioni del suo TurboPrint, giunto prima alla 7.15 e – al momento di andare in stampa – alla 7.16.

Numerose le nuove stampanti supportate: Canon BJC 1000, 2000, 3000, 4400, 6000, 6100, 6200, 6500, 7100, 8200, Epson Stylus Color 460, 660, 670, 760, 860, 900, Epson Stylus Photo 750, 870, 1200, 1270, HP

DeskJet 810, 812, 815, 830, 832, 882, 895, 930, 950, 970.

http://www.irseesoft.de

Commodore Italian pages

Questo sito è dedicato alla Commodore, la grande ditta informatica che è riuscita negli anni 80 a diffondere l'uso del computer in tutte le case degli italiani; di rigore quindi la presenza di una dettagliata storia, dalla fondazione (1958) fino all'anno del fallimento (1994), e del suo fondatore, Jack Tramiel.Sono presenti pagine dedicate ai modelli che ottennero più successo sul mercato, con maggiori informazioni relative ai computer di punta (Pet, Commodore 64, Amiga).Il pezzo forte del sito è la presenza di un dettagliato elenco con dati tecnici di tutti i prodotti Commodore e soprattutto di un gigantesco archivio fotografico diviso per categorie, compresi gadget, pubblicità, stand e curiosità varie sulla Commodore.Altre pagine sono dedicate a problemi tecnici e al mercatino, ma la sezione più aggiornata con le ultime novità è quella relativa al Commodore 64 e quella relativa all'Amiga (per quanto riguarda gli sviluppi e le ultime notizie).

http://members.xoom.it/griphon

Giochiamo al piccolo chimico

XTeam Software Solution ha

Amiga.free

Autunno all'insegna del rilascio di sorgenti. Tale evento, da molti interpretato come il segnale della morte di un programma, può invece rivelarsi l'attimo di svolta verso una nuova vita per prodotti ormai abbandonati dagli autori. Si veda quanto sta accadendo con Directory Opus 4, che ormai vanta funzionalità inimmaginabili prima della distribuzione dei sorgenti.

Ma veniamo ai prodotti rilasciati ultimamente, iniziando con **DCTelnet 1.6**, un client Telnet freeware dalla storia controversa: pur se valido concorrente di AmTelnet, rispetto al quale richiede decisamente meno risorse (il client Vapor si basa su MUI), non ha riscosso particolare successo a causa della sua provenienza (gli autori appartengono ad un famigerato gruppo di pirati) e dei conseguenti timori circa la presenza di virus o backdoor. La diffusione dei sorgenti potrebbe mettere fine a queste incertezze, come potrebbe mietere nuove vittime se i dubbi si rivelassero fondati. Materiale da maneggiare con cura, dunque.

Passiamo oltre, e più precisamente a **MicroDot-1**, un lettore mail/news distribuito da Vapor. Mentre la versione 2 è tuttora supportata, sono stati resi disponibili i sorgenti della versione precedente.
ftp://ftp.vapor.com

L'evento autunnale è però un altro: in linea con quanto accennato nell'intervista concessa a EAL qualche mese fa, Marcel Back, autore dell'eccellente mailer **YAM**, avendo deciso di abbandonarne lo sviluppo, ha rilasciato i sorgenti dell'ultima versione portata a termine, la 2.2, sotto licenza GPL. Beck ha inserito i sorgenti sul sito SourceForge, una vera miniera d'oro per chi opera nell'Open Source, tanto che ne consigliamo la visita a chi fosse in cerca di qualche tool da convertire o desiderasse ottenere la migliore distribuzione per il proprio progetto. L'indirizzo per i sorgenti di YAM è: http://sourceforge.net/projects/yamos/, mentre YAM 2.2 è disponibile presso http://www.yam.ch. Il tutto è naturalmente a disposizione anche nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.

Sempre in tema di sorgenti, ecco arrivare da Sun quelli di **Star Office**, il cui rilascio era stato annunciato qualche mese fa. Star Office, lo ricordiamo, è una suite di prodotti gratuiti compatibili con i più blasonati software da ufficio. Nonostante gli entusiasmi iniziali, purtroppo un port Amiga appare abbastanza complesso sia a causa delle differenze nella gestione della GUI, sia per la pesantezza dei programmi in questione.
http://www.openoffice.org

Da Sun giunge anche la notizia del possibile futuro rilascio, sempre sotto licenza Open Source, dei sorgenti di **Java**. Ciò comunque non dovrebbe favorire più di tanto un port per Amiga classic dato che l'ostacolo maggiore, sul nostro sistema, sembra essere l'implementazione delle classi grafiche AWT. Staremo a vedere.

Veniamo ora a qualcosa di interessante anche per chi i programmi li vuole usare, e con i sorgenti fa ben poco. Thomas Dreibholz, prolifico sviluppatore tedesco, ha reso disponibili come freeware (ed open source) una nutrita serie di programmi da lui sviluppati nel corso degli anni. Si va da un driver per usare i mouse seriali PC su Amiga ad un interessante player di CD, passando per vari altri prodotti, alcuni dei quali in precedenza shareware. Tutto il materiale si trova sul CD, oppure all'indirizzo http://www.bigfoot.com/~dreibholz/.

Chiudiamo la nostra rassegna con il consueto angolo ludico ed i relativi rilasci pensati per gli utenti di UAE ma che finiscono per allargare anche il parco software degli utenti Amiga. Chi non ricorda **F/A 18 Interceptor e Sword of Sodan**? Si tratta di pietre miliari della storia di Amiga, ora disponibili, assieme a tale Lethal Xcess, sul sito AmiSectorOne per gentile concessione dei rispettivi autori.
URL: http://www.emucamp.com/amiga/.

Gabriele Favrin

Dal mondo dell'informatica

di lavoro della UE e sposta l'orientamento dominante in una direzione di lotta allo spam, ovvero all'invio di posta elettronica non richiesta agli utenti Internet.

Lo studio, al quale ha collaborato anche il Garante per la privacy italiano, sostiene che lo spam "dà vita ad una specifica violazione della privacy dell'utente. Questi non viene interrogato da una interfaccia umana, sostiene il costo della comunicazione e normalmente riceve lo spam all'interno dello spazio intimo della propria casa". Secondo il rapporto. proprio per questo non deve sorprendere che "i consumatori preferiscano le comunicazioni commerciali richieste e personalizzate".

"Lo spam - si legge nello studio - disturba, fa perdere tempo sia a chi lo legge che a chi lo cancella, e costa denaro. Il disturbo causato da chi invia tonnellate di posta elettronica non richiesta mette in crisi la fiducia del consumatore nel commercio elettronico".

La soluzione del problema spam, dunque, sarebbe tutta qui, nel limitare la possibilità per chiunque di inviare posta elettronica non richiesta: "La soluzione nota come opt-in (ovvero scelta di ricevere email, ndr) è una soluzione equilibrata ed efficiente per rimuovere gli ostacoli alla fornitura. di informazione commerciale pur preservando il fondamentale diritto alla privacy dei consumatori".

Nello studio si legge anche quanto sia importante il fatto che "la maggioranza degli Internet Service Provider utilizza filtri per limitare lo spam e impone ai propri abbonati clausole con le quali gli utenti si impegnano a non inviare o veicolare spam". Contratti che, almeno in Italia, purtroppo in alcuni casi non vengono rispettati da certi utenti che riescono pure ad evitare l'azione di filtro dei propri provider.

Se non è Lavazza, che e-espresso è?

Ci siamo, la chiocciolina è caduta anche nel caffè. In particolare in quello di Lavazza, la nota casa italiana che, con la francoamericana e-Device, sta lavorando per installare, entro la fine dell'anno, 10.000 macchinette del caffè Internet-ready in tutta Europa.

Le nuove macchinette, chiamate e-espressop@int, sono pensate per essere operate, entro certi limiti, anche via Internet. Stando a Lavazza il vantaggio del loro uso è duplice: per gli utenti, quello di potersi preparare un caffè rimanendo seduti davanti al proprio PC (e questo farà la gioia dei datori di lavoro, e un po'' meno, forse, dei dipendenti); per i gestori delle macchinette ed i ristoratori, quello di poter controllare i consumi e gli eventuali guasti da remoto in modo da poter garantire un servizio più efficiente.

Il tutto si basa sulla tecnologia SmartStack di e-Device, già utilizzata per connettere ad Internet altri disposi-

tivi come elettrodomestici e macchine industriali. "L'intelligenza" è data da un chip che contiene un piccolo modem ed è in grado di gestire i più comuni protocolli di Internet, come quelli dell'e-mail, del Web e dell'FTP: questo gli consente di ricevere o spedire messaggi, trasferire file od ospitare un proprio mini portale da cui offrire servizi sempre aggiornati.

Risulta evidente come le possibilità messe a disposizione da macchine connesse alla Rete sono praticamente illimitate, e le e-espressop@int inizialmente sfrutteranno le più ovvie, come la segnalazione automatica dei guasti o del fine scorta, ma in seguito potrebbero divenire dei veri e proprio chioschi elettronici da cui acquistare on-line, consultare le previsioni sul traffico o leggere le ultime news.

A questo punto, il prossimo passo sarà quello di integrare la macchinetta direttamente nel computer di casa. Così non sarà più una battuta esclamare "fa anche il caffè!".

Fare chat coi computer della CIA

I computer della CIA - l'agenzia di spionaggio americana - sono stati usati "in modo inopportuno" per più di 5 anni da molti dipendenti della stessa organizzazione, con tanto di "chat room" private, funzionanti proprio attraverso il sistema informatico teoricamente più protetto del mondo.

Il portavoce della CIA, Bill Harlow, si è affrettato a dichiarare che "nessuna informazione segreta è stata compromessa". "Il problema - ha spiegato Harlow - non è dato tanto dal contenuto delle comunicazioni avvenute quanto dall'abuso in sé che è stato fatto del nostro sistema informatico".

Secondo il Washingon Post circa 160 dipendenti dell'agenzia sono finiti sotto inchiesta, e tutto il personale in qualche modo coinvolto nella rete di comunicazione non autorizzata è già stato sentito da un'apposita commissione d'inchiesta.

Un funzionario della CIA ha dichiarato alla CNN che in realtà molti dipendenti sono entrati nel sistema solo una volta - magari per leggere una semplice barzelletta (quelle a sfondo sessuale pare fossero prevalenti) - e ha aggiunto che tra i più assidui frequentatori del circuito c'erano soprattutto donne. Non sono stati trovati invece segni di pornografia.

"Chi ha creato e gestito questo canale - hà continuato il funzionario - era perfettamente consapevole di fare una cosa contro le regole e probabilmente lo ha fatto proprio per dimostrare che ci sarebbe riuscito comunque, risultando più furbo del sistema".

Alcuni dipendenti - fra cui membri di alto livello del Senior Executive Service - sono stati sospesi per sei mesi, sia pure continuando a ricevere la propria retribuzione. Decisioni definitive sulle sanzioni - e possibili licenziamenti - saranno prese però solo nelle prossime settimane.

presentato Alchimy Laboratory Junior, un prodotto multimediale basato su un laboratorio chimico. Tra le caratteristiche, gli autori segnalano la presenza di materiali, reagenti, 20 esperimenti con animazioni (QuickTime e MPEG), una tavola periodica con 105 elementi, un'interfaccia amichevole, insegnante virtuale, e la localizzazione in 3 lingue (italiano, inglese, tedesco).

Alchimy Laboratory Junior è distribuito da Crystal Interactive LLC,risiede su CD, richiede un browser con JavaScript 1.x e un player QuickTime o MPEG.

Presso il sito web di Xteam Software Solution è disponibile al download il modulo "tavola periodica" (in lingua inglese).

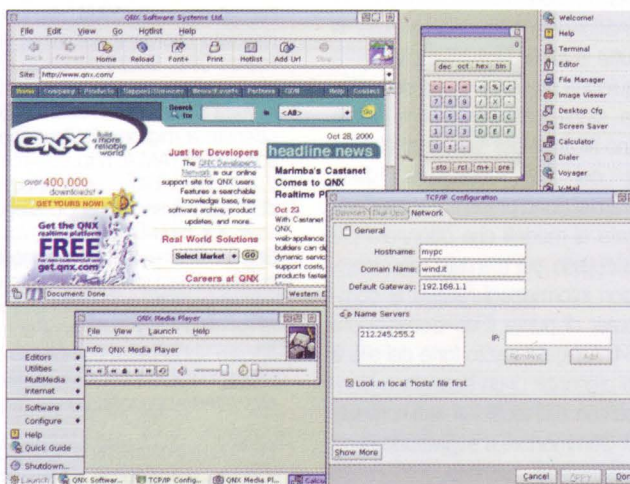
http://www.xteamsoftware.com

Arriva QNX!

Dunque eccolo: QNX RTP, il potente OS usato anche sullo Space Shuttle così come in molte apparecchiature di uso quotidiano è ora al lavoro sul nostro computer. Purtroppo lo usiamo su un PC e non sull'AmigaNG, come in un momento della storia recente di Amiga sembrava dovesse accadere. Ma forse è proprio su un PC comune, abituato a Windows, che QNX RTP dimostra meglio le sue potenzialità. Vale dunque la pena vederlo all'opera. La versione completa è presente sul CD allegato alla rivista e per installarla bastano pochi "clic".

Prima di continuare è opportuno sapere con cosa abbiamo a che fare e quali finalità si è prefissata QNX con la distribuzione gratuita del prodotto. QNX RTP è un OS per applicazioni "embedded"; non computer casalinghi cioè, ma sistemi dedicati a compiti specifici. Grazie al mix fra compattezza, efficienza ed affidabilità, QNX RTP da anni è usato per applicazioni critiche di ogni livello. Consentendone l'utilizzo gratuito, QNX mira a favorire l'avvicinamento alla piattaforma di nuovi sviluppatori e di possibili acquirenti, che pagheranno per l'uso commerciale e l'assistenza.

Fatta questa premessa va detto che il lavoro per adeguare l'OS all'utilizzo su un sistema desktop non è stato indifferente: QNX RTP di serie integra software per ogni esigenza, ad esempio browser web, gestione e-mail e un riproduttore audio/video. Non mancano ovviamente gli strumenti per gli sviluppatori e molto software GNU. QNX RTP, offrendo un'API POSIX, è infatti compatibile a livello sorgente con i sistemi Unix e nello specifico con Linux, tanto che fra gli obiettivi dichiarati al momento del rilascio vi è l'avvicinamento a QNX RTP degli sviluppatori Linux, grazie alla facilità del port da tale OS.

Veniamo ora all'installazione vera e propria, che va effettuata sotto

QNX alle prese con classiche applicazioni desktop come browser e lettore multimediale (supporta anche i DVD!). Notare le impostazioni di rete, create in automatico sulla base di quelle di Windows.

NotizieAmiga in AmigaGuide

Amiga Group Italia ha reso disponibile la raccolta completa di tutte le notizie del servizio NotizieAmiga, aggiornata al 31 ottobre 2000, in formato AmigaGuide.

NotizieAmiga in AmigaGuide verrà aggiornato con una frequenza mensile, e sarà presente da questo mese anche nei CD di AmigaLife.

World Of Amiga 2000 a Colonia

Un po' a sorpresa, Haage & Partner ha annunciato che il 9 e 10 dicembre, proprio mentre questo numero di Amiga Life esce in edicola, si tiene a Colonia una nuova edizione del World of Amiga. In occasione di tale evento verrà rilasciata la nuova e ultima versione di AmigaOS Classico, la 3.9. Naturalmente noi di Amiga Life saremo presenti, quindi aspettatevi un completo reportage nei prossimi numeri.

http://haage-partner.com/actions/woa2000/index-e.htm

Palmari e Amiga

E' stata rilasciata una versione aggiornata di Spitfire2, adesso giunto alla

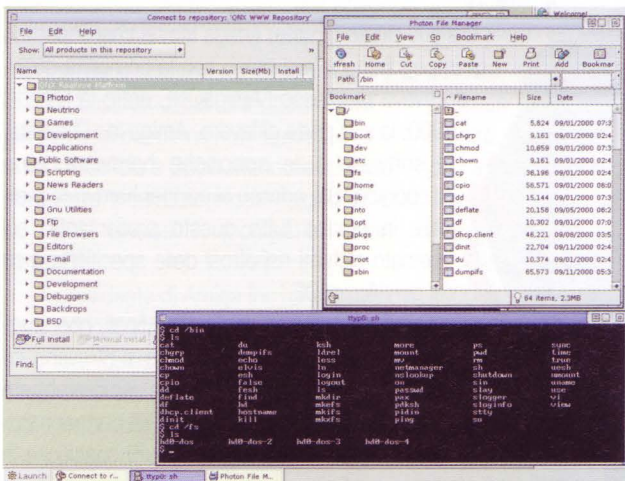
Windows poiché l'installer opera in tale ambiente. QNX RTP può utilizzare indifferentemente una partizione a sé, oppure uno spazio virtuale di massimo 2 GB all'interno di una partizione FAT. Si tratta del classico "filedisk" usato su Amiga dagli emulatori PC e MAC, in questo caso, però, meno penalizzante in termini di velocità. La dimensione ottimale per lavorare con QNX RTP è di 600 MB (uno spazio sufficiente a installare anche molte applicazioni), cui vanno sommati 128 MB di swap file. Naturalmente si può utilizzare anche meno spazio (minimo 200 MB). Per questo primo contatto consigliamo l'uso del filedisk, che rende l'installazione indolore.

Una volta avviato l'installer verrà chiesto su quale drive installare QNX RTP e la dimensione dello spazio di lavoro, l'installer provvederà quindi a scompattare i file di base. Successivamente si dovrà immettere la password dell'utente "root" (QNX RTP è multiutente) e quella dell'utente con cui utilizzeremo abitualmente il sistema (è sconsiglibile usare root). A questo punto, sotto Windows 98 sarà modificato il file "config.sys" per consentire il boot multiplo, mentre agli utenti di Windows NT e Windows ME verrà proposta la creazione di un apposito disco di boot.

All'avvio QNX RTP effettua un diagnostico per individuare le periferiche disponibili.

La compatibilità è alta, almeno con le schede più note. Un'eccezione di rilievo riguarda alcuni controller SCSI Adaptec il cui driver, al momento in cui scriviamo, non è disponibile. Ciò preclude l'utilizzo di QNX RTP con HD SCSI montati su tali controller.

Superata anche questa fase non resta che scegliere la risoluzione video (consigliata 1024*768 a 16 bit, minima 800*600), inserire utente e password, assistere al boot lampo dell'interfaccia grafica Photon ed iniziare ad esplorare il nuovo OS.

Gabriele Favrin

In senso orario: il "package manager", un programma che integra prelievo ed installazione del software, il "file manager" e la shell di sistema. Notare come le partizioni DOS siano accessibili da "/fs".

versione 1.3. Il programma serve per gestire i computer palmari con Amiga.

Per tutti gli utenti registrati è inoltre disponibile una nuova versione di YAMsync per sincronizzare le e-mail tra YAM e Spitfire2.

http://www.amigaspitfire.com

Scheda audio high end

Vesalia Computer, con un recente comunicato stampa, ha annunciato che è pronta alla produzione la nuova scheda audio Repulse.

La scheda, adatta a tutti gli Amiga con slot Zorro II, dispone di un'interfaccia veloce zerowaitstate e di una tecnologia a 3,3 volt per ridurre il consumo energetico.

Tra le caratteristiche della scheda Oliver Does, portavoce della società, desidera porre l'accento sul sampling rate da 8 a 48 KHz (compresi il 44,1 KHz e il 96 KHz S/P-DIF), il supporto per sample mono o stereo a 16, 18, 20 e 24 bit, un full-duplex avanzato e uno speciale connettore per future espansioni (come un modulo di decodifica MP3). Da segnalare infine la possibilità per i giochi di usare tale scheda come fonte di "audio 3D". La scheda è fornita con i driver AHI e con un software di emulazione della scheda Toccata.

Vesalia comunica comunque che la produzione della scheda Repulse non partirà finché non arriveranno sufficienti preordinazioni. La scheda costerà circa 500.000 lire e, se tutto va bene, la produzione comincerà a fine gennaio 2001.

http://www.vesalia.de

Il BoXeR in produzione da gennaio?

Paul Lesurf, responsabile di Blittersoft, società britannica che insieme alla statunitense Antigravity è responsabile del progetto BoXeR , in un recente comunicato, si è detto assai fiducioso che la prima dimostrazione pubblica della scheda possa avvenire entro questo Natale, mentre la produzione in serie dovrebbe avviarsi da gennaio dell'anno prossimo.

Nel testo sono state chiarite le ragioni dei numerosi ritardi, molti dei quali imputabili essenzialmente all'adeguamento delle specifiche del progetto.

Speriamo davvero che sia la volta buona, perché il BoXeR, oltre ad essere largamente compatibile a livello hardware con Amiga e AmigaOS, possiede già tutte le specifiche (PowerPC, PCI, USB) della futura piattaforma AmigaONE, e quindi costituirebbe un ottimo modo per avere nello stesso sistema Amiga OS Classico e Nuova Generazione.

http://www.antigravity.com

Ancora siti umanitari

In passato abbiamo parlato di "The Hunger site", un sito che, grazie al sostegno di sponsor, consente di donare gratis cibo ai paesi poveri con un clic. La stessa organizzazione propone altri siti che sfruttano tale meccanismo, in particolare segnaliamo "The child survival site", ove il fine è donare vitamina A. Ogni ora, ogni giorno, nel mondo più povero muoiono oltre mille bambini per malattie prevenibili quali morbillo o malaria. Una singola capsula di vitamina A può rinforzare il sistema immunitario di un bambino per sei mesi. E proprio una capsula è quanto si può donare, gratis, solo con un clic.

[G.F.]

http://www.thechildsurvivalsite.com

Le ultime da Amiga: AmigaOS 3.9 e AmigaONE

Dopo i mesi delle promesse, è arrivato il mese degli annunci. Che sono stati diversi e importanti, e riguardano tanto l'Amiga Classico quando l'Amiga di prossima generazione. Senza dimenticare l'SDK e... Petro Tyschtschenko. Vediamo insieme tutto quel che è successo.

a cura della Redazione

Amiga schiera un fuoriclasse

La battuta è banale, dopo aver saputo che Amiga Inc ha rilasciato le specifiche Zico. Cosa sono queste specifiche?

Lo ha spiegato Bill McEwen in un comunicato pubblico. Amiga Inc, dice Bill - e questo lo si sapeva -, è una azienda software e non hardware. *"Pertanto, da noi direttamente non uscirà alcuna nuova macchina. Il software che produciamo, l'AmigaDE, girerà su diversi sistemi hardware, dai personal computer alle workstation, dai dispositivi palmari ai sistemi integrati".* L'AmigaONE è una particolare implementazione di AmigaDE, e risponde alle esigenze di chi vuole un personal computer. Le specifiche Zico sono quindi, semplicemente, una lista di caratteristiche minime che un computer deve possedere per poter essere compatibile con l'AmigaDE e per poter essere chiamato "AmigaONE".

Vediamole, queste specifiche:

- Un processore compatibile con l' AmigaDE (PPC, x86, Arm, SH4, MIPS);
- 64 MB o più di memoria RAM;
- Scheda grafica Matrox di nuova generazione;
- Scheda audio basata su Creative EMU10K1;
- Hard Disk da 10 GB o superiore;
- CD/DVD;
- USB 1.0;
- Firewire;
- Scheda Ethernet 10/100 Mbps;
- Modem 56K;
- Slot PCI per ulteriori espansioni;

In pratica, qualsiasi computer che rispetti queste specifiche potrà ospitare l'AmigaDE ed essere a tutti gli effetti un AmigaONE.

Dal suo punto di vista, Amiga Inc ha così rispettato gli impegni che aveva preso con la comunità quando aveva promesso l'AmigaONE entro la fine del 2000: la sua parte di lavoro, Amiga Inc l'ha fatta, il software e le specifiche hardware sono disponibili. Sta adesso ai partner hardware mettere in pratica tutto questo presentando sul mercato sistemi rispettosi delle specifiche e su cui giri l'AmigaDE.

Dal punto di vista degli utenti finali, che si attendevano l'AmigaONE per Natale e si ritrovano invece con una lista di specifiche, le cose sembrerebbero meno rosee, ma per fortuna sembra che diversi partner hardware siano già al lavoro per trasformare la lista di specifiche in prodotti reali. Vediamo quali.

Gli AmigaONE

"Gli"? Sì, certo, "gli". Lo abbiamo detto: qualsiasi computer che rispetti le specifiche Zico potrà ospitare l'AmigaDE e potrà essere chiamato "AmigaONE".

"Il processo AmigaONE implica stretta collaborazione tra Amiga e il gruppo dei nostri partner hardware. Il corretto funzionamento dell'AmigaDE sull'hardware presuppone una completa certificazione di qualità del prodotto finito. Solo allora il prodotto può essere chiamato AmigaONE", ha detto Bill McEwen.

Bill parla al plurale, dice "il gruppo dei nostri partner hardware". Di questi, i più veloci sono stati gli inglesi della Eyetech. Essi hanno annunciato l'uscita, entro la fine del primo trimestre 2001, di una evoluta scheda acceleratrice dotata di processore PPC (G3/G4), bus AGP, connettori PCI, interfaccie USB ed E-IDE

veloci, da abbinare alle attuali schede madri di A1200 e A4000.

Gli Amiga "Classici" dotati di tale scheda acceleratrice, saranno così in grado di rispettare le specifiche Zico e, facendo girare l'AmigaDE, potranno fregiarsi a tutti gli effetti del nome "AmigaONE" pur restando ovviamente compatibili con l'AmigaOS attuale, anche nelle versioni più recenti (3.5 e 3.9, di cui diremo fra poco).

I più polemici hanno commentato: *"Insomma, invece dell'AmigaONE a dicembre, esce una lista di specifiche e la promessa di un Amiga Classico compatibile con l'AmigaONE fra quattro mesi"*. Non ci sentiamo di dar loro tutti i torti, anche se McEwen ci ha tenuto a precisare che Eyetech non è la sola azienda che sta lavorando sull'AmigaONE. Senza nominare il o i partner, McEwen ha reso noto che *"nuovi computer basati sulle specifiche AmigaONE con nuove schede madri ATX verranno rilasciati nel terzo trimestre 2001"*. Sappiamo per ora che società – per la verità dal nome non famosissimo – quali Merlancia e Bplan stanno lavorando su diverse incarnazioni dell'AmigaONE o su altri dispositivi compatibili con AmigaDE.

Il presidente di Amiga Inc ha aggiunto che *"dopo l'AmigaOne, dedicato al mercato dei desktop e delle workstation, seguiranno altri prodotti, destinati a mercati diversi quali quello dei PDA* (i dispositivi palmari, ndt). *Tutti questi prodotti utilizzeranno un unico software, il rivoluzionario Ambiente Digitale Amiga (DE)"*.

Nell'attesa che tutta questa babele di nuovi Amiga diventi realtà, concentriamoci sull'unico AmigaONE finora ufficialmente annunciato, quello della Eyetech.

I primi AmigaONE: Eyetech PPC 1200 e PPC 4000

Eyetech è partita dal presupposto che *"molti utenti Amiga hanno già investito risorse considerevoli sui loro Amiga Classic, sia in hardware che in sofware. Anche se favorevoli a spostarsi su AmigaOne, vogliono allo stesso tempo*

EYETECH

massimizzare i loro investimenti sulla piattaforma Classic". Proporranno così sul mercato DUE modelli di Amiga ONE, l'AmigaONE PPC 1200 e l'AmigaONE PPC 4000. Vediamoli in dettaglio, riportando parte del comunicato ufficiale di Eyetech.

"AmigaONE PPC 1200 è una scheda custom che utilizza la tecnologia Predator Eyetech con le specifiche "Zico", generando una sinergia perfetta tra Amiga Classic e NG. Ha tutte le funzionalità dell'AmigaONE PPC stand-alone, ma è stata estesa per accompagnarsi ad un A1200. Ciò permette ai clienti che hanno investito notevolmente sull'Amiga Classic di continuare ad usare le loro macchine avendo allo stesso tempo a disposizione un nuovo Amiga. Il processore 68K dell'A1200 sarà emulato ad un livello notevolmente superiore per mezzo del processore PPC dell'AmigaONE, mentre il sistema operativo classic può avvantaggiarsi delle risorse hardware di nuova generazione dell'AmigaONE.

Analogamente l'AmigaONE PPC 4000 è progettato per permettere ai clienti che hanno fatto notevoli investimenti sul loro A4000 di portare avanti quell'investimento e allo stesso tempo di beneficiare delle prestazioni di nuova generazione dell'AmigaOne".

Entrambe le schede saranno adatte per 1200 e 4000 già inseriti in case tower. Eyetech non eslcude la possibilità di produrre versioni della sua scheda anche per A3000 e A4000T.

L'Amiga

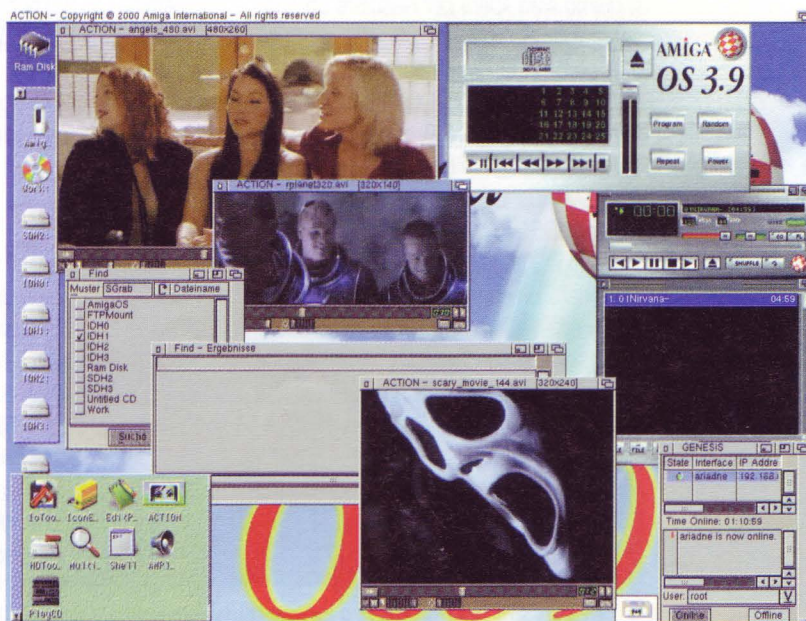
Siti web

Amiga Inc	http://www.amiga.com
Eyetech	http://www.eyetch.co.uk
Haage & Partner	http://www.haage-partner.com

così "one-izzato" – perdonateci il termine – potrà avviarsi sia con il nuovo AmigaDE sia con il Classico Workbench.

Nulla si sa, per ora, sul prezzo al pubblico di queste schede.

Amiga Classico: arriva il 3.9

Suscitando l'impressione di dare un colpo al cerchio e uno alla botte, Amiga Inc, mentre comunicava con spreco di iperboli la grandiosa novità

delle specifiche Zico e dei numerosi AmigaONE che usciranno nel corso del 2001, ha annunciato anche l'imminente uscita dell'AmigaOS 3.9.

Suscita curiosità il fatto che ormai, tra una versione e l'altra, si salti di 4 in 4: al 3.1 è seguito il 3.5, a quest'ultimo il 3.9. Viene da domandarsi se il prossimo sarà il 4.3!

Considerazioni numeriche a parte, vediamo in dettaglio questo 3.9, e cerchiamo innanzitutto di capire perché è stato annunciato così all'improvviso, quando sembrava che, su questo fronte, tutto fosse bloccato (ne parlavamo anche nell'editoriale del numero scorso).

Innanzitutto il nome. L'AmigaOS 3.9 non è, come qualcuno ha malignato, il 3.5 col (mai uscito) Boing Bag 2. E' piuttosto il 3.6, quel 3.6 che in Germania avevano pronto da tempo e che in USA tenevano in frigorifero. Perché chiamarlo 3.9, allora? Ci permettiamo di formulare un'ipotesi: proprio mentre annunciava l'AmigaONE, Amiga Inc aveva bisogno di annunciare qualcosa anche per l'Amiga Classico, e Haage & Partner faceva pressioni da tempo con l'AmigaOS classico. Amiga Inc sembra così avergli detto: *"ok, vi diamo il via libera per rilasciare un nuovo AmigaOS Classico. Ma che sia l'ultimo, però!"*. Da qui il nome 3.9. L'ipotesi sembra avvalorata dal fatto che, mentre annunciava questo 3.9, Amiga Inc si affrettava a dichiarare che *"il 3.9 sarà seguito dal 4.0, dedicato esclusivamente all'AmigaDE"*.

AmigaOS 3.9 costerà circa 90.000 lire e sarà presentato ufficialmente in occasione della fiera "World of Amiga 2000" di Colonia (9-10 dicembre). Ecco alcune delle nuove caratteristiche, comunicate da Haage & Partner:

- Programmi multimediali (riproduttori MP3, AVI, QT e CD musicali)
- Browser AWEB 3.4 SE
- Genesis in versione completa
- AmiDOCK
- WarpOS 5
- Iomega Tools
- Nuova shell potenziata
- Riconoscimento automatico dei datatype
- Programma automatico di decompressione dei file (LHA, LZX, DMS, ZIP, ecc.)
- Funzione di ricerca veloce
- Nuovo pictures datatype ottimizzato per PPC
- Molti nuovi tool (ASLPrefs, nuovi request info, cache per i font, nuova tavola per i colori, ecc.)
- Ampia documentazione in HTML e PDF (solo in inglese e tedesco)

Amiga OS 3.9 richiede per funzionare il Kickstart 3.1 e il Workbench 3.1 o Workbench 3.5. La confezione comprende una scatola con il CD-ROM e un libretto in inglese e tedesco (sic).

Le altre novità

Novità anche sul fronte SDK. Sono ormai disponibili le versioni 1.1 dell'AmigaSDK per Linux e per Windows.

Contrariamente a quanto precedentemente annunciato dallo stesso Bill McEwen, il supporto 3D e quello per l'audio saranno disponibili a partire dalla versione 1.2, che verrà rilasciata *"a breve"*.

La versione per Windows dell'Amiga SDK, appena sarà disponibile in Europa, sarà oggetto di una prova su queste pagine.

Amiga Inc comunica anche che è possibile investire nella società. I particolari non sono stati ancora definiti, per ora si parla di un invesrimento minimo di 250 dollari e si invita a scrivere, per maggiori informazioni, all'indirizzo email investor@amiga.com.

L'ultima novità è, per molti, la più triste: Petro Tyschtschenko si ritira.

Che la cosa fosse nell'aria, lo si era già capito da tempo (si vedano in proposito gli editoriali dei due numeri precedenti di Amiga Life). Ci dispiace comunque che ciò sia alla fine avvenuto, perché non nascondiamo che speravamo che Petro, nonostante tutto, restasse.

Abbiamo apprezzato particolarmente lo stile con il quale il teutonico ex-presidente di Amiga International ha lasciato la scena. Senza polemiche, in punta di piedi, laddove altri avrebbero rumorosamente sbattuto la porta. Dal fallimento Commodore ad oggi Amiga è stata in piedi anche e soprattutto per merito tuo, Petro: non lo dimentichiamo, e per questo ti diciamo grazie.

Pianeta Amiga 2000

A cura della Redazione

Il quarto pianeta è Marte, almeno per le persone normali. Per gli amighisti, invece, il quarto pianeta è stato Pianeta Amiga 2000. Quest'anno Amiga Life, dopo l'esordio del 1999, ha voluto partecipare attivamente all'organizzazione e gestione della più importante fiera italiana dedicata ad Amiga. Il compito era rischioso, perché dopo un altro anno il mercato Amiga si è ristretto ancor di più, e quest'anno si sapeva che non ci sarebbero state novità sensazionali per gli utenti. Noi però amiamo le sfide difficili, e ci abbiamo voluto provare lo stesso... vediamo quali sono stati i risultati.

Marte, dicono gli esperti, non è un pianeta molto attraente: speranze di vita poche, varietà di colori bassina, e temperature glaciali. Forse pensando a questo, per cercare di tenere più raccolti gli amighisti al PalaEsposizioni di Empoli, gli espositori commerciali e i banchetti dimostrativi sono stati quest'anno raggruppati nella sala principale del Palazzo.

Una panoramica del palazzetto in un momento di calma domenicale.

L'affluenza, secondo le parole dell'organizzatore dell'evento, Jares Cappelli di Jasa Comunications, è stata paragonabile a quella dell'anno precedente, e ha registrato come al solito il maggiore afflusso nella giornata di sabato, mentre la domenica (probabilmente per la prima del campionato di calcio?) il numero visitatori è stato sicuramente inferiore alle aspettative.

Gli stand commerciali

Enigma Amiga Life, che festeggiava proprio a Pianeta Amiga il suo primo compleanno nella nuova veste editoriale e redazionale, era presente in fiera con un grande stand, che offriva ovviamente in anteprima il nuovo numero della rivista (114) assieme agli arretrati, per chi voleva completare la propria collezione. Molti lettori hanno potuto approfittare della possibilità di effettuare l'abbonamento direttamente in fiera, nelle tre nuove formule da 4, 6 o 11 numeri.

Accanto ad Amiga Life, lo stand più esteso era sicuramente quello di Virtual Works, ormai imposto sul mercato italiano come vero e proprio punto di riferimento per gli utenti Amiga. Tra le novità presentate, la scheda Mediator PCI (si veda la recensione su questo stesso numero) per quel che riguarda l'hardware, e il nuovo "Amy Resource Backstage Edition" per quanto riguarda invece il software "nostrano". A fare compagnia ad Enrico Vidale, titolare di Virtual Works, anche Jurgen Haage e consorte, disponibili ad intrattenersi con il pubblico per presentare le nuove versioni dei loro software, Art Effect 4 e Amiga Writer 2, ovviamente disponibili in vendita in fiera in versione completa o in aggiornamento. Allo stand Virtual Works anche Michele e Giovanni di ClassX: da loro non abbiamo ricevuto vere e proprie novità "amighiste", in quanto l'azienda toscana è ora concentrata su ambiziosi progetti multipiattaforma (grazie a Java, linguaggio di cui Michele Puccini era pronto a dimostrare velocità, versatilità e compatibilità). Nonostante questo, ClassX offriva in

Lo stand di Virtual Works è stato uno dei più visitati.

fiera la sua linea di prodotti Amiga a prezzi decisamente scontati.

Continuando la visita agli stand propriamente commerciali, che occupavano tutto il lato sinistro della sala principale del PalaEsposizioni, incontriamo i tedeschi di AmiQuipment, con il loro stand istituzionale ormai presente da diversi anni alla fiera toscana. Accanto a loro un altro rivenditore dall'estero, ampiamente conosciuto anche in Italia, Power Computing. Toni Ianiri presentava alcune novità – quali la Mediator PCI, l'adattatore per il mouse Punchinello e la scheda IDE Zorro II PowerFlyer Gold – oltre al suo ricco catalogo di hardware per Amiga (tower, schede acceleratrici e schede di rete); numerose anche per lui le vendite e le prenotazioni.

Gli immancabili Paolo D'Urso e Fabrizio Bartoloni gestivano invece lo stand di Darkage Software, ricco come sempre di giochi e CD Amiga. Darkage, oltre a presentare i numerosi prodotti creati dal team, ospitava Epic Marketing per la promozione dei loro ultimi videogiochi e alcuni team di sviluppo italiani, tra i quali citiamo XTeam Software Solution.

I banchetti dimostrativi

Di fronte agli stand commerciali, il lato destro del PalaEsposizioni ospitava una lunga fila di banchi con le postazioni dimostrative di programmatori e appassionati, desiderosi di farsi conoscere o dimostrare le proprie opere.

Tra gli altri, menzione va al banchetto di AmiWorld, progetto di integrazione on-line curato da Paolo Pettinato (che non mancava di corteggiare amiche e sorelle dei collaboratori della rivista), che in fiera era assistito anche dai suoi collaboratori principali.

Lo stand di Amiga Life il sabato mattina, pochi minuti prima l'apertura dei cancelli.

Immancabile Amiga Group Italia, che come tutti gli anni ha offerto gratuitamente ai visitatori una postazione "help point", grazie alla quale numerosi utenti hanno potuto risolvere problemi o più semplicemente i dubbi che li assillavano. Nel banchetto informativo venivano spiegate agli interessati le funzioni di AGI, ed erano disponibili numerosi volantini illustrativi i diversi progetti attualmente portati avanti dall'associazione, tra cui il noto e insostituibile NotizieAmiga.

Giorgio Signori, oltre ad aver curato la simpatica iniziativa del mercatino dell'usato, era presente con una postazione per presentare al pubblico le sue nuove produzioni relative ad Amiga.it.

Bernardo Innocenti era invece presente con la sua workstation Linux, a dimostrare l'incredibile velocità dell'appena rilasciata nuova versione di UAE, ora arricchita dal codice JIT (Just In Time).

Da citare infine, il sabato, la fugace presenza, tra i banchetti demo, di Nonsolosoft, che proponeva per lo più scatoloni dalla dubbia appetibilità ricolmi di materiale d'epoca, fondi di magazzino o materiale usato.

... e gli ospiti?

Come avranno notato i lettori più attenti (e soprattutto coloro che erano presenti in fiera), questo è stato il primo anno in cui è mancata totalmente la presenza di un rappresentante ufficiale di Amiga.

Poche settimane prima dell'evento, infatti, Petro Tyschtschenko ha avuto un feroce scambio di opinioni con la dirigenza Amiga (ne abbiamo parlato in queste pagine), che l'ha portato probabilmente a negarsi per Pianeta Amiga. Osservando quello che è poi successo nelle settimane successive alla fiera, sicuramente comprendiamo il comportamento di Petro, che ha ormai ufficializzato la sua ritirata dal mondo Amiga, con la chiusura della sede tedesca dell'azienda. La motivazione "ufficiale" che ci ha dato Petro è stata comunque – ve la diamo per dovere di cronaca – che sua moglie era appena tornata da un periodo all'estero, e desiderava passare il fine settimana con lei.

La vera sorpresa che Amiga Life stava preparando da parecchi mesi era però l'arrivo in Italia di Bill McEwen, dirigente di massimo livello di Amiga Inc, che fino a qualche giorno prima della fiera aveva assicurato la sua presenza. Il suo sudatissimo "sì" era stato il risultato di un faticoso lavoro di persuasione, di convinzione e a tratti anche di preghiera, durato diversi mesi: *"gli amighisti italiani hanno bisogno di vederti, finora sei andato solo in Australia, Inghilterra e Germania, devi farti vedere anche negli altri paesi!"*. Bill sembrava nicchiare, anche perché, ci diceva, sua moglie (sempre le mogli!) avrebbe voluto passare con lui, proprio nei giorni del Pianeta Amiga, alcuni giorni di vacanza a San Diego. Alla fine, però, si era convinto che "non poteva" mancare.

Tutto era pronto per la sua accoglienza: prenotazione dell'albergo e mega annuncio alla comunità compresi. Proprio quando quest'ultimo stava per essere inoltrato, tuttavia, arriva la sua improvvisa e inaspettata comunicazione: *"Sono davvero spiacente di dovermi negare all'ultimo momento, ma sono costretto a vedermi con un nuovo importante partner in California che ha richiesto urgentemente la mia presenza: gli accordi con questo partner sono troppo importanti per il futuro di Amiga, quindi temo che il male minore sia quello di non venire in Italia. Vi prometto che ci sarò la prossima volta!"*.

Davvero peccato. McEwen si è poi voluto scusare pubblicamente con la comunità italiana in un Executive Update, in sostanza confermando quel che già aveva detto a noi, con queste parole: *"Ai miei Amici in Italia, voglio dire che sono spiacente di non aver potuto esere presente alla fiera. Per me personalmente è stata una delusione poiché avrei voluto salutarvi tutti personalmente. La ragione di questa mia mancanza non è certo dovuta alla bancarotta o cose del genere come qualche voce di corridoio vorrebbe far credere. La verità è che nello stesso periodo della fiera in Italia, due società in California con cui stiamo lavorando hanno chiesto un incontro. Lavorando a fianco di queste società saremo in grado di aggiungere molti milioni di utenti Amiga. Gli accordi stanno andando bene e progrediscono velocemente"*.

L'informazione che Bill McEwen non sarebbe venuto ci è arrivata il 22 settembre, cioè solo sette giorni prima dell'inizio del Pianeta Amiga! Occorreva correre ai ripari in qualche modo, anche perché contestualmente ci arrivava l'analogo messaggio di Petro Tyschtschenko di cui abbiamo già detto. Il Pianeta Amiga quest'anno rischiava

di essere meno ricco e interessante delle precedenti edizioni. Cosa fare per dare "valore aggiunto" alla manifestazione? L'idea è stata quella di organizzare una serie di conferenze, che sono state il risultato di una fitta serie di telefonate e email avvenute febbrilmente negli ultimissimi giorni utili. Vediamo com'è andata.

Le conferenze

Le conferenze organizzate da Amiga Life sono state tenute in una sala a parte, più raccolta. Tali conferenze hanno preso il via con la proiezione (in "prima" italiana) del video "Deathbed Vigil", lo storico filmato girato da Dave Haynie negli ultimi giorni di Commodore, proprio a ridosso del fallimento e quindi del completo abbandono di interessanti progetti quali il chipset AAA o l'Amiga 3000 Plus. Il video, molto lungo e dalla visione a tratti piuttosto inamena, è comunque un documento importante se non addirittura "storico": vivi complimenti agli appassionati che hanno avuto il "coraggio" di resistere fino alla fine.

Alla proiezione sono seguiti numerosi interventi, curati da personalità ben note ai lettori di Amiga Life.

Ha cominciato Paolo Pettinato, che con alcuni ospiti ha tenuto una conferenza sul tema "Amiga tra profit e no profit".

Ha proseguito Alessandro Enrietti, con una presentazione dell'Amiga Software Development Kit che ha riscosso un notevole successo di pubblico (la sala era davvero gremita!) e di partecipazione.

E' stato poi il turno di Gabriele Santilli, che ha curato una presentazione di Rebol, il software multipiattaforma Internet-oriented creato da Carl Sassenrath.

L'ultimo intervento in ordine di tempo è stato quello di Maurizio Bonomi, in veste di apprezzato moderatore di un mini dibattito sulla situazione attuale di Amiga e sulle nuove iniziative che Amiga Life ha attivato (a partire dallo scorso e da questo numero) per coinvolgere sempre più l'utenza Amiga.

Le conferenze quest'anno hanno costituito una novità per Pianeta Amiga, che in passato aveva per lo più proposto interventi monotematici grazie anche alla presenza di personalità "ufficiali" quali Petro Tyschtschenko. Si è trattato, in effetti, di un esperimento che noi di Amiga Life abbiamo voluto proporre al pubblico di Pianeta Amiga, la cui organizzazione è avvenuta, come detto in precedenza, negli ultimissimi giorni precedenti la manifestazione (organizzazione, quindi, probabilmente non esente da errori). Il giudizio più o meno unanime è stato comunque positivo, e soprattutto la partecipazione del pubblico ci è parsa confortante. Crediamo pertanto che l'esperimento possa essere ripetuto, e meglio, nelle prossime edizioni.

Un (breve) bilancio

Dopo quattro anni di Pianeta Amiga, la gente ormai sa cosa aspettarsi. Così, fatto salvo chi è venuto per la prima volta, non abbiamo compreso lo stupore di chi ha ravvisato un "ennesimo calo" nelle partecipazioni di espositori e visitatori. Ci domandiamo cosa si aspettassero quelle persone che sono tornate a casa deluse. Il mercato Amiga oggi questo è, e quindi questo è il Pianeta Amiga.
A noi sembra comunque che se un piccolo mercato Amiga oggi c'è ancora, parte del merito vada anche a Pianeta Amiga, che non è migliore di come è perché migliore non potrebbe essere. Per quanto riguarda più specificamente noi, dobbiamo dire di essere tornati a casa decisamente soddisfatti. Sia per motivi diciamo "di bottega", comunque importanti, sia – e soprattutto – per il fitto dialogo con i lettori che si è svolto nel nostro stand nella due-giorni empolese. Ringraziamo davvero di cuore tutti quelli che ci sono venuti a trovare, e che ci sostengono con tanta passione.

Infine, ci pare di poter dire, in tutta onestà, che il nuovo ruolo di co-organizzatore del quale Amiga Life ha voluto quest'anno farsi carico, abbia contribuito (in quale misura non sta a noi dirlo) al successo di questa quarta edizione di Pianeta Amiga.

Il reportage del Pianeta Amiga 1999 si concludeva così: *"Pianeta Amiga si è confermato come il più importante appuntamento per la Comunità Amiga italiana. Perciò ci auguriamo che la prossima edizione confermi quel che una manifestazione di questo tipo deve essere: un ritrovo di appassionati che, una volta all'anno, prendono macchina, treno e aereo e si riuniscono a Empoli per una due-giorni amighista"*. Dopo un anno, a tali considerazioni non abbiamo nulla da aggiungere o da togliere.

Daniele Franza, Bernardo Innocenti e Luca Danelon nello stand di Amiga Life.

Il futuro

Il futuro di Pianeta Amiga è, naturalmente, legato in primo luogo a quello di Amiga.

Se nei prossimi mesi uscirà davvero tutto quello che Amiga Inc ci sta promettendo in queste settimane, è probabile che l'emorragia di amighisti si arresti e che magari arrivino nuovi utenti. Questo significherebbe nuova linfa al mercato Amiga italiano, e quindi a Pianeta Amiga. Jares Cappelli, carismatico organizzatore di tutte le edizioni di Pianeta Amiga, ci ha assicurato la piena disponibilità, da parte sua, a tenere un Pianeta Amiga anche il prossimo anno. Sappiamo che farà di tutto affinché ciò avvenga.

In quale forma, è da decidersi. E' probabile che il prossimo anno la manifestazione sarà tenuta contestualmente ad una analoga, dedicata al mondo del video e del digitale, e che – adeguandosi alla tempistica di quest'ultima – si terrà in aprile. Da decidere anche se confermare la formula dei due giorni (apparsa a molti uno spreco) o concentrare il Pianeta Amiga in un giorno solo (il che consentirebbe agli espositori un notevole risparmio). In effetti la domenica è per molti solo un costo, di tempo e di denaro. Vedremo: tutte queste cose saranno discusse con Jares Cappelli nelle prossime settimane.

Il quinto pianeta è Giove, pianeta più grande del sistema solare. Ci auguriamo che ciò sia di buon auspicio per il quinto Pianeta Amiga.

Internet gratis con Amiga

L'accesso gratuito alla rete delle reti è ormai una realtà consolidata in Italia. Vediamo di saperne di più e cercare il provider che fa per noi.

di Francesco Celli e Gabriele Favrin

Sembra un'eternità, ma solo due anni fa l'accesso ad Internet era ancora condizionato al pagamento di abbonamenti dal prezzo non indifferente. Poi, di colpo, si è fatto strada il fenomeno dei provider gratuiti. Dapprima poche, oggi sono decine le aziende che propongono offerte di connettività, sovente condite da optional per i quali un tempo il cliente doveva pagare un salato surplus. In apparenza oggi tutti fanno a gara per offrire connessioni, e-mail, spazio web ed altri servizi. Ma non si tratta di magnaminità o spirito di rete: la verità è che accappararsi utenti comporta sempre, direttamente o indirettamente, un ritorno economico.

L'uovo di Colombo in questo mercato lo ha compreso per primo il management di Tiscali: invece di incassare dall'utente è possibile ricevere da Telecom Italia una pur minima percentuale sulle chiamate ricevute ai propri numeri, anche senza dover attivare una linea a pagamento (prefisso 166, per intenderci). E' scontato che chi utilizza la rete per molte ore l'anno porterà entrate non indifferenti a Telecom (che per ora resta il principale operatore telefonico italiano) e di conseguenza al provider. Poi c'è il grande mercato dei dati anagrafici. Accedere alla rete gratuitamente significa rinunciare alla riservatezza, sia dei propri dati (alcuni provider obbligano all'accettazione di contratti che li autorizzano a cederli, cioè venderli, a terzi, tutti si riservano il diritto di servirsene direttamente a fini commercial) sia dei propri interessi: oltre a questionari molto dettagliati, i provider gratuiti, o almeno molti di essi, monitorizzano la navigazione dell'utente per conoscerne gusti ed attività.

Naturalmente lo scopo non è "beccare con le mani nel sacco" chi si collega a Napster o scarica qualche programma non del tutto lecito, andrebbe contro i loro stessi interessi farlo. L'analisi dei siti visitati consente sia di tracciare un profilo "commercializzabile" dell'utente per mandargli pubblicità mirata, sia, presumibilmente, di offrire, a chi è disposto a pagarle, informazioni statistiche sugli interessi dei navigatori. Insomma, collegarsi alla rete tramite questi provider è un po' come vivere nella casa del Grande Fratello. E come in quell'ambiente, comunque, dopo qualche giorno si tende a dimenticare di essere sotto costante osservazione.

In questi termini è chiaro che offrire connettività gratuita rappresenti un affarone, e non certo un regalo concesso a fronte di enormi sacrifici. Da qui la rincorsa mirata ad attrarre il maggior numero possibile di utenti con offerte sempre più ricche.

Ma qual è il miglior provider gratuito? A chi rivolgerci per ottenere velocità e servizi? La risposta non è semplice. Come sa chi naviga da un po', le prestazioni di un provider nazionale variano da zona a zona. Vi sono città dove le strutture di connessiomne (modem, router, linee di collegamento, ecc.) sono efficienti, e ve ne sono altre dove i modem sono mal impostati o il carico di utenti satura rapidamente la disponibilità di banda del singolo POP. Un esempio lampante lo offre InWind: gli utenti di alcune città gridano allo scandalo mentre altrove tutto funziona regolarmente. Non resta dunque che ascoltare i pareri di altri utenti della propria zona oppure, più semplicemente, provare: la registrazione non è vincolante e quasi sempre può essere annullata se il servizio non soddisfa.

Discorso simile per la configurazione del modem. L'esperienza insegna, e le prove effettuate durante la realizzazione di questo dossier lo confermano, che le impostazioni ottimali sono strettamente legate a quelle del modem a cui ci si collega. Per questa ragione, cotrariamente a quanto avremmo voluto proporre, non ci è possibile fornire una "stringa magica" capace di far collegare alla massima velocità su tutti i modem di tutti i punti di accesso (centinaia) di tutti i provider italiani. Si tratta di sperimentare. Per i problemi, non di velocità (ove entra in gioco anche la qualità delle infrastrutture Telecom) ma di connessione, rimandiamo al relativo riquadro.

Velocità a parte, è comunque possibile e consigliabile scegliere il proprio provider sulla base dei servizi offerti. Non ci riferiamo ai vari portali, sempre più spesso uguali nella loro estrema caoticità, quanto invece ai server che il provider mette a disposizione dell'utente, in particolare NNTP (newsgroup), SMTP (invio e-mail) e POP3 (ricezione e-mail).

Se alla presenza di un server di news alcuni possono rinunciare (attenzione, però, perché i news server ad accesso libero sono sempre meno, visto che ormai la maggior parte dei provider dispone del proprio), l'assenza di POP3 e SMTP può essere fonte di problemi. Il server POP3 è quello che conserva le nostre mail e ci permette di visionarle con programmi come YAM o Thor.

L'alternativa è consultare la casella di posta elettronica soltanto online (servizio WEBMAIL) utilizzando il browser, magari su pagine "ottimizzate" per i browser PC e inutilizzabili su Amiga. Ormai indispensabile è anche un server SMTP da utilizzare con i sum-

menzionati programmi per spedire le e-mail. Molti provider, per tutelarsi dallo spamming, hanno limitato l'utilizzo del server SMTP agli IP appartenenti alla propria rete. Ne consegue che chi non dispone di un server SMTP sul proprio provider può incontrare difficoltà per trovarne uno da cui inviare i messaggi.

Seguono naturalmente i vari extra: vaschetta FTP (FTP on demand), spazio web, capienza dell'e-mail e via dicendo. Più ve ne sono più è lecito supporre che l'infrastruttura del provider sia valida.

Nelle prossime pagine presentiamo una selezione fra le decine di provider esistenti. Abbiamo scelto le società che, per fama o per servizi offerti, possono interessare le tipologie più disparate di utenti. Per ogni provider è anche presente una breve scheda tecnica contenente le informazioni principali (sito Internet, nome, modalità di login, parametri di connessione) ed un accenno alla procedura di registrazione ed eventuali problemi riscontrati durante la stessa.

Libero

http://www.libero.it

Libero è forse il provider gratuito più noto in Italia. Chi non ha visto almeno una volta la pubblicità che vede l'ex Signor Karaoke Fiorello connettersi in rete, "libero" di farlo senza pagare costosi abbonamenti? E Libero è anche il servizio che offre di più. Il miglior sito web (anche se con l'introduzione di nuovi servizi e le relative registrazioni incrociate le cose si sono un po' complicate), spazio web illimitato, veloce e senza banner (ma il server ftp recentemente risulta spesso... occupato), server news con 32000 gruppi, e-mail infinite (capienza limitata a 5 MB, però) ed accessibili anche collegandosi da altri provider, FTP on demand (si inserisce l'indirizzo di un file da prendere e dopo qualche ora lo si può scaricare direttamente dai veloci server Infostrada), sin anche all'opzione "go now", che prevede l'intervento di un tecnico a domicilio per configurare il software di rete. Quest'ultima opzione, neanche a dirlo, non è disponibile per gli utenti Amiga.

Scheda tecnica

Sintassi Login ID	Noneutente@libero.it
Assistenza	155 (gratuito, 24/24) 166614040 (op. qualificato, 952 Lire /min+IVA) 1055401055 (utenti Infostrada, 395 Lire/min+IVA)
Servizi offerti	
DNS	193.70.192.25 e 193.70.152.25
NNTP	news.libero.it
POP3	Popmail.libero.it
SMTP	mail.libero.it
WEB	ftp.digiland.it
Altro	FTPGET, WEBmail, ecc.

A proposito di assistenza, quella offerta da Libero merita una piccola parentesi. Oltre alla generica, disponibile 24 ore su 24 gratuitamente al numero 155, è possibile ricevere la consulenza di un operatore qualificato chiamando il 166614040 al modico prezzo di 952 Lire al minuto, più 127 alla risposta, il tutto IVA esclusa. A questi prezzi ci aspettavamo una competenza estesa anche ai sistemi alternativi quali ad esempio l'Amiga, ma così non è.

Per i navigatori più assidui Libero offre anche tariffe flat e semiflat (ad esempio la connessione solo notturna) particolarmente interessanti. Soprattutto la flat completa, che include anche le chiamate voce, sia urbane che interurbane, effettuate tramite Infostrada.

Accesso a Internet
Messaging
Libero Informa
Libero Zone
Risparmiare su Internet

ACCESSO A INTERNET

LIBERO
LIBERO ADSL
LIBERO 1055
H-NET

Abbonati subito
Punti d'accesso
Vantaggi

LIBERO, il servizio Internet più' utilizzato in Italia!

Libero è l'acceso ad Internet di Infostrada per navigare in Internet **senza costi di abbonamento o di attivazione**.

Con **più di 3 milioni di abbonati**, Libero è il servizio Internet più utilizzato in Italia e ti offre gratuitamente:

- **Massima copertura su territorio nazionale** con più di 660 nodi per collegarti a Internet da tutta Italia al costo di una telefonata locale. Scopri subito quello più vicino a te!
- **Caselle di posta elettronica professionale** da 5 MB con indirizzo **personalizzabile** (ad esempio **mario@libero.it**) che puoi consultare con i più comuni software di posta elettronica, come Eudora e Outlook, a anche via Web. La mail di Libero è anche **IMAP4**! Se vuoi informazioni sulla configurazione di IMAP4 clicca **QUI**
- Una **web mail** con **tantissime nuove funzionalità** come il controllo ortografico in più lingue, il campo bcc, la risposta automatica e altre ancora. Abbonati subito e scoprile tutte!
- **Spazio Web** illimitato per creare il tuo sito personale!
- **Servizi esclusivi** nell'area di **Libero Zone** come trasmissioni in Multicast; Libero FTP per lo scaricamento di file su "richiesta" e da Catalogo; A Ruota Libera per chattare sul sistema di chat più diffuso al mondo; Shonik dove trovi il software per giocare con il cagnolino di Infostrada trasformato in cartoon,
- Go Now per avere l'installazione di Libero direttamente a casa tua!

Tutti i vantaggi legati alla registrazione su Libero presentati in una pagina elegante e senza fronzoli. La classe non è acqua...

TiscaliNet

http://www.tiscalinet.it

A Tiscali, considerato a pieno titolo il pioniere dell'accesso gratuito in rete, va attribuito l'onorifico merito di aver abbattuto con il suo arrivo i costi contrattuali di collegamento ad Internet, sino ad allora esosi su linee analogiche e addirittura proibitivi per l'utenza ISDN.

I servizi offerti da TiscaliNet: Internet gratis, telefonia, ecc.

La pagina principale del sito, un vero e proprio portale, oltre a informazioni di vario stampo e notizie di attualità diversificate per argomento, porta in bella mostra vari

Scheda tecnica

Assistenza	Assistenza@tiscalinet.it
Attivazione	Immediata
Servizi offerti	
DNS	195.130.224.18 e 195.130.225.129
NNTP	news.tiscalinet.it
POP3	pop.tiscalinet.it
SMTP	smtp.tiscalinet.it

link esplicativi sulla formula di accesso ad Internet. I vari passaggi della procedura di registrazione appaiono un po' macchinosi: se non si è in possesso di un doppio codice (disponibile anche sul CD omaggio), è necessario visitare le pagine di un qualsiasi partner Tiscali onde ottenerne uno e proseguire con la compilazione dei questionari. Sotto tono, rispetto ad altri ISP, i servizi accordati: nodi ISDN o PSTN, una mailbox da 3 MB, uno spazio web da 20 MB e server NNTP. Nota stonata: il contratto include, senza possibilità di apporvi il proprio diniego da parte dell'utente, la temuta clausola sul trattamento dei dati personali per fini commerciali come "conditio sine qua non" per l'erogazione del servizio.

Sul fronte squisitamente Amiga, oltre a non esser incappati in alcun ostacolo durante registrazione e configurazione (è comunque consigliabile usare un browser con Javascript attivo), abbiamo potuto constatare come Tiscali sia l'unico provider che dia materialmente supporto alla nostra piattaforma. La sezione "assistenza", infatti, conta un minuzioso (anche se non aggiornato da almeno 2 anni) vademecum sulla configurazione di Miami e TermiteTCP, con i parametri basilari, e fornisce alcune utili "dritte" sui programmi da usare in rete.

Scheda tecnica

Sintassi Login ID	Noneutente@kataweb
Accesso demo	Login: benvenuto@kataweb Password: kataweb
Assistenza	Kataweb-free@ albacom.it oppure 0237009756 (8-24)
Servizi offerti	
DNS	212.17.192.56 e 212.17.192.216
NNTP	news.kataweb.it
POP3	mail.katamail.com
SMTP	smtp.katamail.com

L'elegante sito di Kataweb. Le varie sezioni rispettano l'ordine e la pulizia della pagina principale.

Kataweb

http://freeinternet.kataweb.it/freeinternet/

Molti provider gratuiti stranieri consentono l'accesso pubblico senza la necessità di una preventiva registrazione. Questa soluzione risolve un problema comune in Italia: come fa, chi non dispone di alcun accesso Internet, a registrarsi sui siti web dei provider? La risposta dell'assistenza tecnica dei vari provider è la prevedibile "le mando il CD gratuito di connessione guidata", che però funziona sotto Windows, talvolta sotto Mac e mai con Amiga.

"Kataweb free Internet", il servizio di connettività offerto dal gruppo Kataweb, ha il pregio di aver portato una grossa fetta della stampa nazionale e locale italiana in rete. Ne parliamo non tanto per i servizi offerti (i soliti NNTP, SMTP e POP3, quest'ultimo slegato dall'accesso Internet), quanto invece perché nell'ordinato sito web sono fornite tutte le indicazioni per la registrazione, compresa una login demo utilizzabile per collegarsi al solo sito Kataweb ed effettuare la registrazione stessa. Chi fra i lettori non dispone di alcun accesso alla rete, deve solo caricare la configurazione di Miami presente sul CD, inserire il numero telefonico del POP più vicino e andare online. A questo punto basterà indirizzare un qualsiasi browser su "www.kataweb.it" e seguire le indicazioni. Kataweb dunque come porta sul mondo, almeno per gli utenti Amiga.

La registrazione in se non presenta particolari problemi.

Chi è già registrato ad altri servizi Kataweb deve comunque seguire una procedura differente. L'unica nota negativa da parte nostra riguarda il fatto che per ben due volte l'operazione è fallita a causa del "sovvracarico dei server".

Segno di successo o di cedimento della rete?

InWind

http://www.inwind.it

InWind rappresenta, come lo stesso nome suggerisce, l'offerta Internet dell'operatore di telefonia fissa e mobile Wind. Oltre ad essere gratuita, è necessaria per fruire delle tariffe telefoniche preferenziali proposte da Wind stessa ai navigatori più assidui.

InWind offre un interessante e dettagliato glossario dei termini legati ad Internet.

Il rinnovato sito web di InWind, migliorato grazie ad una più organica disposizione degli elementi, parla chiaro riguardo i servizi garantiti: oltre ai generosi spazi di posta elettronica (15 MB) e web (illimitato), viene offerto accesso al server NNTP, a funzionalità WAP, e ad alcune (in)utility in linea (organizer e stradario).

La nuova fase di registrazione, ad onor di cronaca, sembra essere più facilmente raggiungibile della precedente e non dar problema alcuno usando AWeb 3.3, con Javascript rigorosamente attivo.

L'accettazione in blocco del regolamento e del consenso al trattamento dei dati personali, sia "internamente" che da terzi delegati da Wind, è indispensabile per il buon esito dell'attivazione. E' comunque possibile in un secondo momento, ad acconto abilitato, richiedere espressamente che i propri estremi vengano unicamente utilizzati da Wind.

Capitolo configurazione: è consigliabile sin dal primo collegamento impostare in Miami, nel campo Hostname del menù TCP/IP (disabilitando la casella "Dynamic"), un nome a piacimento onde evitare la comparsa di un request che avverte l'utente dell'impossibilità di operare un "resolve" dell'IP; causa di ciò è la temporanea indisponibilità di hostname abbinati agli IP numerici usati.

Punti deboli: l'approssimativa assistenza tecnica telefonica, formata neanche a dirlo a "pane e Windows", e l'insoddisfacente news server, spesso e volentieri malfunzionante e inutilizzabile nei fine settimana.

Scheda tecnica

Assistenza	158 - 5 - 7
Attivazione	Entro 24 ore
Servizi offerti	
DNS	212.245.255.2
NNTP	news.inwind.it
POP3	Popmail.inwind.it
SMTP	mail.inwind.it

Problemi di connessione

Una connessione riuscita alla rete è solo in apparenza un processo semplice, in realtà entrano in gioco numerosi fattori capaci di impedirla o complicarla: configurazione dei modem (sia il proprio che quello remoto), funzionalità del POP al quale andiamo a collegarci e, non ultimo, correttezza dei parametri impostati nello stack TCP, in particolare la cosiddetta "login", o nome utente.

L'errore più comune che un utente commette è infatti l'inserimento di una login errata o incompleta. Tutti i provider, a registrazione avvenuta, indicano la login da inserire, che spesso fa seguire al nome o codice dall'utente il carattere "@" ed il nome del provider (una soluzione spesso adottata dai provider che utilizzano una rete condivisa con altri). Proprio per evitare questi errori abbiamo inserito, nella scheda tecnica di ogni provider, la sintassi da utilizzare per il login.

Problemi di connessione? Questo sito contiene le stringhe di configurazione ottimali per centinaia di modem di tutte le marche.

Un altro problema può essere il numero telefonico dal quale si chiama: diversi provider legano l'accesso al numero indicato al momento della registrazione: questo può essere ovviamente modificato, ma è necessario che in fase di chiamata il modem del provider lo possa rilevare (è il caso di FreePass).

Parlando di modem, possono essere molte le cause di problemi. Vista la mole di nodi di ogni ISP è impossibile dare una spiegazione valida per tutti, proprio come è difficile consigliare la migliore configurazione. Il nostro suggerimento è di cercare le stringhe ottimali per il proprio modem (ad esempio sull'ottimo servizio di TIN.IT, http://how.tin.it/faq/stringhe_modem/index.html o sul sito inglese http://www.shiva.com/prod/ccl/) o rileggere l'articolo in merito su Amiga Life 115.

Se tutto dovesse andare male sarà lecito pensare che la colpa sia del provider. Forniamo alcune indicazioni per capire cosa sta succedendo e proporre una segnalazione più accurata all'assistenza (che spesso si limita a consigliare di controllarne le impostazioni).

Tutti i provider presentati in questo dossier forniscono una connessione di tipo PPP. La negoziazione PPP è un processo piuttosto complesso, come si può vedere andando a curiosare nel relativo log di Miami. Senza addentrarci in dettagli tecnici (ci perdonino i più esperti ed i puristi), diremo che il login avviene in due fasi principali: negozazione dei parametri di base (LCP) ed autenticazione e verifica di parametri avanzati (NCP). Se la fase LCP non termina o causa la sconnessione, significa che il nodo del provider è mal configurato (probabilmente il modem risponde a noi ma non comunica con il router). Se a fallire è la fase NCP, magari dopo un paio di minuti, probabilmente è in panne il server centrale di autenticazione delle password, uno dei problemi più comuni fra i provider.

In ogni caso l'assistenza va contattata solo quando si è certi che da parte nostra sia tutto regolare. E ricordate di essere pazienti: in molti casi si tratta di giovani che ne sanno anche meno di noi di quanto avviene "in sala macchine", e non certo per mancanza di interesse.

Jumpy

http://www.jumpy.it

Nel campo degli ISP gratuiti, Jumpy (MediaSet/Albacom) è ormai uno nomi più affermati, grazie al relativo portale, oggetto di una vasta campagna pubblicitaria culminata nella partecipazione, in veste di sito web ufficiale, al progetto del "Grande

Jumpy: i problemi di registrazione iniziano già da qui...

Fratello" di Canale5 e Stream. Ed è proprio il legame con questa trasmissione TV che ha portato a Jumpy il maggior numero di utenti, attratti non tanto dai servizi veri e propri quanto dalla possibilità, riservata ai soli utenti registrati appunto, di vedere le webcam più piccanti presenti nella casa.

Sul fronte prettamente tecnico, Jumpy offre e-mail tramite POP3 (20 MB), server SMTP, spazio web (25 MB) e l'accesso al server NNTP di Albacom, la rete cui Jumpy si appoggia e che offre una buona connettività nazionale.

Gli utenti Amiga interessati a questo provider sappiano che la strada per vedere la camera da letto delle ragazze del Grande Fratello è tutta in salita, e non solo perché quel servizio è utilizzabile esclusivamente con il Windows Media Player. Il sito, graficamente simpatico ma caotico, è stracolmo di JavaScript che mettono a dura prova i browser Amiga. Già per accedere alla pagina di registrazione bisogna fare i primi salti mortali: dai link diretti non si passa, si deve immettere manualmente l'URL http://registrazione.jumpy.it/NAS App/EPApps/registration1.jsp?registrationLevel=MEDIUM.

Senza JavaScript non si procede, con JavaScript ed i nostri browser non si procede lo stesso, non tanto (o non solo) per deficienze degli stessi, quanto per la fantasia creativa di chi ha realizzato i moduli di registrazione. Solo utilizzando il debugger JavaScript di AWeb 3.4 e fornendo qualche "return true" in occasione delle varie chiamate di verifica dei dati immessi (ogni volta che il debugger appare, cioè) siamo riusciti a registrarci. Va detto, come se tutto questo non fosse già scoraggiante, che a differenza di altri provider la registrazione su Jumpy è possibile solo se si accetta esplicitamente che i dati personali forniti possano essere ceduti a terzi per scopi promozionali.

Scheda tecnica

Sintassi Login ID	nome_utente
Assistenza	aiuto.jumpy@albacom.it 02/37009770 (8 - 24)
Attivazione	Immediata
Servizi offerti	
DNS	212.17.192.216 e 212.17.192.56
NNTP	Newsread.albacom.net
POP3	pop.jumpy.it
SMTP	mail.jumpy.it

Interfree

http://www.interfree.it

Portale che vai, provider che trovi. Anche Interfree sembra seguire questa tendenza, sposata anche da altri ISP, con la sua offerta di connettività gratuita alla grande rete sotto il patrocinio di Albacom (che fornisce materialmente i nodi).

Nel sito di Interfree le informazioni inerenti la registrazione sono facilmente individuabili. L'offerta, oltre ad essere arricchita da vari servizi online (chat, forum e lettura tramite cellulare WAP delle proprie e-mail) e dai numerosi POP PSTN/ISDN sparsi omogeneamente in tutta Italia, è resa estremamente appetibile dalla presenza di una casella postale e di uno spazio web entrambi dalle capacità illimitate. Immancabile l'accesso ai newsgroup, consultabili anche tramite browser all'indirizzo http://news.interfree.it

La compilazione dei questionari, condensati in una sola pagina e diversificati in base alla tipologia dell'utenza (privati o aziende), presenta un solo problema con AWeb 3.3: tenendo abilitato Javascript non è possibile continuare le procedure di registrazione. Come nel caso di Clubnet, l'as-

Scheda tecnica

Sintassi Login ID	UserName@pc
Assistenza	http://help.interfree.it/ webdesk/index.shtml
Attivazione	Entro 24 ore
Servizi offerti	
DNS	195.110.96.66 e 195.110.96.67
NNTP	news.interfree.it
POP3	mail.interfree.it
SMTP	mail.interfree.it
WEB	ftp.interfree.it

Di tutto di più sul portale InterFree, ma per registrarsi ci vuole un buon colpo d'occhio!

senso dell'utente al trattamento dei dati personali per finalità commerciali da parte del provider, che si riserva comunque di mantenerne i dati a scopi "interni", non viene posto come vincolo per l'accettazione della registrazione.

Dal lato assistenza l'unico modo per avere un "tutore" umano è quello di contattare via email il servizio clienti. In alternativa, come ripiego, è possibile consultare la guida online (http://help.interfree.it) per ricavare i parametri di connessione.

Servizio No Pay

A chiosa del nostro excursus una menzione a parte meritano i provider cosiddetti "No pay". Dietro l'estera dicitura si cela un esiguo, almeno per ora, gruppo di operatori che offre la connessione alla rete tramite numero verde, sollevando di fatto l'utente da qualsiasi spesa telefonica.

Ma un "prezzo" da pagare in realtà esiste: tramite un programma (disponibile attualmente solo per Windows 95/98), che viene fornito al momento della registrazione e lanciato all'atto del collegamento, sono visualizzate a rotazione delle immagini pubblicitarie (chiamate in gergo "banner").

In questo vorticoso giro d'interessi gli inserzionisti pagano per ottenere gli spazi pubblicitari virtuali, garantendo così ai provider gli introiti necessari per fornire all'utenza sbocchi di accesso totalmente gratuiti.

I più famosi ad offrire questa formula di abbonamento, almeno nel nostro paese, sono: **NoPay** (http://www.nopay.it), **CostZero** (http://costzero.nfn.it), **Lombardia Com** (http://www.lombardiacom.it) e **Uno Comm** (http://www.uno.it) limitatamente alla Liguria.

Dal canto Amiga c'è da dire che, quantunque il collegamento sia tecnicamente possibile configurando in modo opportuno lo stack TCP (Miami o Genesis), usufruendo del servizio si verrebbe meno al rispetto delle clausule contrattuali, che prevedono il tassativo utilizzo dell'apposito programma di visualizzazione banner (di cui non esiste una versione Amiga) durante tutto l'arco della connessione.

Infinito

http://www.infinito.it

Infinitamente pubblicizzata, Infinito, l'offerta di accesso gratuito Internet di British Telecom, è da tempo sbarcata in Italia. Il provider, che opera in collaborazione con Albacom ma vanta anche strutture proprie, mette a disposizione una buona serie di servizi.

Oltre alla connessione vera e propria, disponibile in molte zone d'Italia ed utilizzabile anche dall'estero o con cellulare GSM, Infinito offre server news, spazio web e email, consultabile sia tramite POP3 sia attraverso il browser. Interessanti le caratteristiche dei singoli servizi: lo spazio web è di ben 100 MB e le e-mail, di capienza massima pari a 10 MB l'una, possono essere infinite.

Oltre alla principale, creata in fase di registrazione, se ne possono infatti creare altre, senza alcun limite, ad esempio per dotare di indirizzo e-mail ogni componente del nucleo familiare o, per i programmatori, per creare email di supporto specifiche per i propri software, o ancora per suddividere le mailing list a cui si è iscritti.

Se tutto questo suona allettante si tenga conto che per inviare i file che compongono il proprio sito o consultare le e-mail tramite POP3 è indispensabile collegarsi alla rete attraverso uno dei nodi d'accesso di Infinito.

Infinito è comunque una scelta conveniente se si intende utilizzarlo direttamente per accedere alla rete.

Purtroppo la fase di registrazione non è agevole: con AWeb non è stato possibile portarla a termine, cosa invece riuscita a Voyager 3 (con il supporto JavaScript disattivo, però). A procedura ultimata è necessario collegarsi a www.infinito.it per cambiare il codice utente ricevuto in un nome. Solo così, infatti, si attiverà lo spazio web.

Il portale universale di Infinito. Graficamente gradevole.

Scheda tecnica

Sintassi Login ID	Codice_utente@infinito.it
Assistenza	Support@infinito.it 02-37009777 (24/24)
Servizi offerti	
DNS	212.17.192.216 e 212.17.192.56
NNTP	news.infinito.it
POP3	pop3.infinito.it
SMTP	mail.infinito.it
WEB	ftp.infinito.it

ClubNet

http://www.clubnet.it

Uno dei servizi di connettività gratuita ad Internet più diffusi negli ultimi tempi è senz'altro ClubNet, sigla dietro cui si cela la solida unione tra il celeberrimo portale, nonché motore di ricerca, Virgilio e Tin.it.

Ad una prima occhiata l'offerta sembra

Tabella comparativa dei provider presi in esame

Nome ISP	POP3	SMTP	NNTP	Spazio Web	Si appoggia a
Aruba	Sì (illimitato)	Sì	Sì	No	-
Blu	Sì (10 MB)	Sì	No	No	Albacom
Ciao Web	Sì (30 MB)	Sì	Sì	Sì (40 MB)	Tin.it
ClubNet	Sì (32 MB)	Sì	Sì	Sì (20 MB)	Tin.it
Freepass	Sì (5 MB)	Sì	Sì	Sì (30 MB)	Protec
Infinito	Sì (illimitato)	Sì	Sì	Sì (100 MB)	British Telecom
InterFree	Sì (illimitato)	Sì	Sì	Sì (illimitato)	Albacom
InWind	Sì (15 MB)	Sì	Sì	Sì (illimitato)	-
Jumpy	Sì (25 MB)	Sì	Sì	Sì (20 MB)	Albacom
KataWeb	Sì (5 MB)	Sì	Sì	No	Albacom
Libero	Sì (5 MB)	Sì	Sì	Sì (illimitato)	Italia On Line
TiscaliNet	Sì (3 MB)	Sì	Sì	Sì (20 MB)	-

Al fine di ricevere conferma scritta delle informazioni visualizzate, ai sensi dell'art.4, comma 1 del D.Lgs.185/99, il cliente è tenuto a stampare o salvare su supporto informatico la presente pagina.

Informativa sul trattamento dei dati personali ai sensi della Legge 675/96(*)

Gentile Cliente,
La informiamo, ai sensi dell'art.10 della Legge 675/96 recante di
a) elaborare studi e ricerche statistiche e di mercato;
b) inviare materiale pubblicitario ed informativo;
c) compiere attività dirette di vendita o di collocamento;
d) inviare informazioni commerciali;

(*)Il cliente è tenuto a leggere interamente il testo utilizzando la barra di scorrimento verticale

Anagrafica Privato

Cognome:
Nome (ed eventualmente il tuo secondo nome):
Sesso M F — Data di nascita (gg/mm/aaaa): — Codice Fiscale:
Provincia di nascita: Scegli la provincia — Comune di nascita:
Se sei nato in uno stato estero barra la seguente casella e lascia vuoti i campi "Provincia" e "Comune di nascita":
Stato estero di nascita:
Professione: Scegli la professione — Altra professione non in elenco:
Invia — Cancella tutto

ClubNet: il contratto in bella vista ci dà un'idea di cosa sarà della nostra privacy.

garantire un valido strumento di navigazione sia per l'utente neofita che per quello smaliziato: nodi con accesso PSTN e ISDN presenti in gran parte della penisola, una mailbox, server news e 20 MB di spazio web per pubblicare le proprie pagine. Da segnalare, di contro, la mancanza di un server proxy, riservato ai soli abbonati al pacchetto a pagamento "Premium" di Tin.it.

Le varie fasi della registrazione in linea, effettuata con AWeb 3.3 sul sito di Clubnet, non presentano problemi di sorta. Durante la compilazione dei questionari viene formalmente richiesta l'accettazione del regolamento del provider affinché l'acconto venga attivato.

Non vincolante, invece, l'assenso o meno dell'utente al trattamento dei dati personali per fini commerciali.

Poco intuitivo, rispetto ad altri provider, è il sistema di "assegnazione automatica" dello user id da parte del server, che differenzia quello scelto all'atto della registrazione da quello effettivamente utilizzato al momento del collegamento al pop di appartenenza. Il consiglio, in merito, è quello di stampare o conservare attentamente su disco i dati scaturiti a video nel post-registrazione.

Note dolenti, in questo caso, provengono dall'assistenza tecnica: il servizio vocale automatizzato su numero verde, infatti, prevede solo aiuti generici, riguardo i parametri di connessione (presenti anche su http://how.tin.it), o indirizzati nello specifico ad utenti di Windows 95/98/NT.

Scheda tecnica

Assistenza	800-505595
Attivazione	Entro 24 ore
Servizi offerti	
DNS	212.216.172.162 e 212.216.112.222
NNTP	news.tin.it
POP3	box.tin.it
SMTP	mail.tin.it

FreePass

http://www.freepass.it

FreePass è un servizio di accesso gratuito alla rete creato da Protec. Più che sulla connettività verte sui vantaggi offerti a chi si registra. Abbonandosi, infatti, si accede ai servizi dell'"esclusivo portale Sailor", che regala anche un cappellino (basta compilare un modulo di richiesta con i propri login e password). Ad ogni abbonato vengono assegnati mille crediti, incrementati di una unità per ogni minuto di connessione effettuato con FreePass. I

Freepass: pagina pulita e colorata per questo provider orientato all'E-Commerce.

Come tanti portali, CiaoWeb nasconde abilmente le informazioni più utili...

crediti possono poi essere spesi nei servizi del portale, che mette in palio anche vari premi.

Sul fronte Internet, FreePass mette a disposizione server SMTP e POP3 (una e-mail della capienza di 5 MB), nonché spazio web da 30 MB diviso in sei quote da 5 MB l'una.

Questo vuol dire che dopo aver occupato 5 MB sarà necessario richiedere l'allocazione (gratuita) di altri 5 e così via.

La registrazione è forse il tallone d'Achille di un servizio altrimenti ben realizzato. Se da una parte fa piacere apprendere che il consenso alla diffusione dei propri dati anagrafici (ossia alla loro cessione a chi vuole inondarci di pubblicità) non è vincolante per l'erogazione del servizio, risulta un po' seccante la richiesta sia del Codice Fiscale che del numero di un documento e relativa data e luogo di emissione. A proppsito del Codice Fiscale: è necessario scriverlo in minuscolo, altrimenti il programma lo considera invalido, e questo abbiamo dovuto scoprirlo a suon di tentativi.

Scheda tecnica

Sintassi Login ID	nome_utente@ freepass
Assistenza	Modulo sul sito web
Attivazione	Entro 5 minuti circa
Servizi offerti	
DNS	151.17.83.2 e 151.17.83.4
NNTP	news.freepass.it
POP3	pop3.freepass.it
SMTP	smtp.freepass.it
WEB	web.freepass.it

La procedura si conclude inserendo una domanda e relativa risposta che serviranno agli operatori per identificarci qualora dovessimo perdere la password e contattarli in merito. Anche qui, guai a terminare la domanda con "?" o il programma (che meriterebbe qualche correzione) ci farà ricompilare tutto.

CiaoWeb

http://www.ciaoweb.it

Anche CiaoWeb, il portale gestito da CiaoHolding (joint venture tra Fiat e Ifil), presenta una sua offerta di accesso gratuito ad Internet, forte di una scenografica campagna pubblicitaria e della ormai prossima quotazione in borsa, appoggiandosi ai pop Tin.it.

Solo l'intenzione di collegarsi al sito di CiaoWeb può rivelarsi, per i non utenti di Internet Explorer, una doccia fredda. A causa di un comando Javascript errato, che almeno nelle intenzioni del webmaster dovrebbe reindirizzare i browser verso una nuova pagina, il visitatore rimane inesorabilmente bloccato nella principale (vuota). L'URL completo per accedere a CiaoWeb diventa quindi: http://www.ciaoweb.it/cgi-bin/CWPortale.dll/home.jsp.

Sostanzioso, in questa circostanza, lo spazio concesso alla mailbox, ben 30 MB. Abbastanza nella norma i 40 MB accordati per la pubblicazione di una propria pagina web e l'accesso ai newsgroup.

Più lunga rispetto ad altri ISP, ma senza ostacoli per i browser Amiga, si è rivelata la trafila per la registrazione, che si conclude con un utile, soprattutto se stampato o salvato, quadro riassuntivo dei dati.

Registrazione

Quando ci si registra ad un servizio tramite web è sempre opportuno verificare le impostazioni del proprio browser. In particolare l'accettazione dei cookie deve essere attiva mentre la navigazione anonima (l'eliminazione da parte del browser del nome della pagina da cui si proviene al momento della richiesta della successiva) deve assolutamente essere disattiva.

Scheda tecnica

Sintassi Login ID	UserName@ ciaoweb
Assistenza	800-632632
Attivazione	Immediata
Servizi offerti	
DNS	212.216.172.162 e 212.216.112.222
NNTP	news.ciaoweb.net
POP3	pop3.ciaoweb.net
SMTP	mail.ciaoweb.net
WEB	ftp.ciaoweb.it

Venendo alla configurazione, parimenti a InWind, è preferibile immettere, sin da subito, un qualsiasi nome nel campo "Hostname" del menù TCP/IP di Miami per evitare la comparsa di noiosi requester che lamentano l'inesistenza di un hostname assegnato all'indirizzo numerico.

Capitolo assistenza: ad esclusione dell'ottima, seppur stringata, guida ai parametri presente sul sito di CiaoWeb (http://registrazione.ciaoweb.net/Supporto/Guida/index.html), non è previsto alcun tipo di supporto ad Amiga, né via Internet né contattando il numero verde.

Aruba

http://www.aruba.it

Aruba è un provider atipico rispetto agli altri presentati in queste pagine: offre connettività tramite un numero unico nazionale (l'848861001) e, pur non appoggiandosi ad una rete altrui né rappresentando una compagnia telefonica, combina offerte di connessione gratuita a flat e

Il modulo di registrazione di Aruba contorniato dalle numerose offerte del provider.

semi-flat con prezzi concorrenziali (l'offerta flat, su numero verde unico nazionale, ha lo stesso prezzo di quella di InWind).

L'utilizzo di un numero unico presenta un evidente vantaggio: la facilità di connessione. Ovunque ci si trovi, al prezzo di una urbana tariffata in base al proprio operatore, ci si può collegare ad Internet senza dover controllare lunghe liste di pop. Lo svantaggio è dato invece dall'impossibilità di connettersi tramite cellulari GSM o di applicare alcuni sconti Telecom.

L'offerta di Aruba comprende i servizi base: server news e e-mail tramite POP3. Interessante comunque il fatto che non sono posti limiti alla dimensione delle e-mail ricevibili. La registrazione richiede solo pochi istanti ed è alla portata di qualsiasi browser. L'unico limite è che è necessario fornire un indirizzo e-mail esistente, al quale verranno inviate sia le informazioni sulla registrazione (identificativo utente e password assegnata), sia un file per Windows (fortunatamente in ASCII e quindi facilmente consultabile) contenente i parametri di connessione.

Il rovescio della medaglia è la velocità: Aruba è famoso nel mercato professionale (offre anche servizi di Web-hosting) per i bassi prezzi ed i numerosi servizi offerti al costo di prestazioni non sempre esaltanti, anzi. Con le offerte di connettività la situazione è analoga, tanto che in fase di registrazione la pagina web di conferma ha impiegato più tempo ad essere caricata di quanto ne sia servito per ricevere in email il messaggio con i dati...

Scheda tecnica

Sintassi Login ID	Numero_utente@aruba.it
Assistenza	Solo tramite E-Mail dal sito
Servizi offerti	
DNS	62.149.132.2 e 62.149.128.2
NNTP	news.aruba.it
POP3	pop3.aruba.it
SMTP	smtp.aruba.it

Enigma AMIGA Life - Anno 13 - numero 116 - mensile - dicembre 2000

Enigma AMIGA Life

Pluricom

Bene funzionalmente connesso, allegato a Enigma AMIGA Life 116 dicembre 2000

CD 116

Sul CD-ROM allegato a questo numero della rivista sono inseriti per ogni provider citato: scheda tecnica (parametri di configurazione), lista nodi di accesso (ove è stato possibile reperirla) ed una speciale configurazione di Miami pronta all'uso.

Blu

http://www.blu.it

Blu, uno degli operatori nostrani di telefonia mobile che si è ultimanente imposto agli onori della cronaca nell'ambito dell'asta UMTS, è anche uno degli acquisti più recenti nel settore dei cosiddetti provider gratuiti (con l'ausilio di nodi Albacom).

Le informazioni contenute nello scarno sito fanno riferimento quasi esclusivamente a promozioni inerenti i servizi commerciali di Blu. Oltre ai link che puntano a motori di ricerca e FAQ riguardanti l'azienda, sono presenti due campi (nome utente e password), che consentono di accedere alle poche funzioni presenti per utenti già abilitati, e il collegamento al questionario di registrazione. A detta del servizio clienti – assente qualsiasi tipo di informazione in merito sulle pagine web – l'"utente avrebbe diritto ad una casella di posta elettronica da 10 MB e ad uno spazio da 30 MB per la propria homepage (funzione ancora inattiva). Non sono previsti, almeno per il momento, il server NNTP, per ragioni tecniche, ed un proxy.

L'accesso al modulo di registrazione con i browser Amiga non ha riservato particolari sorprese. Tutta la procedura, che contempla un solo passaggio, non presenta inconvenienti tecnici. Le magagne iniziano a sorgere nella modifica dei dati: immessi nome utente e password sembra impossibile, apparentemente per un link bislacco mal digerito dal browser, alterare i propri estremi.

L'assistenza telefonica su numero verde in questo caso non ci è stata d'aiuto. A far da contraltare alla cortesia dell'operatrice, che ci rimandava pedissequamente alla documentazione presente su CD, abbiamo riscontrato un discreto smarrimento nel tentativo di risolvere ogni quesito posto: dal più elementare al più complesso. ■

Scheda tecnica

Assistenza	800-909198
Attivazione	Entro 24 ore
Servizi offerti	
DNS	212.17.192.216 e 212.17.192.56
NNTP	Ancora non attivo
POP3	pop.blu.it
SMTP	smtp.blu.it

AWK
Parte II: Le funzioni di Input/Output

di Fabio Rotondo

Input

L'istruzione di input è una sola: getline, che offre però molte varianti:

getline	legge un record in $0, aggiorna i campi $1...$n e NF, NR, FNR
getline < file	legge dal file specificato, aggiorna i campi e NF
getline var	legge il prossimo record nella variabile var
getline var < file	legge dal file specificato e mette il risultato nella variabile var
comando | getline	esegue il comando specificato e legge l'output in $0. Aggiorna i campi e NF
comando | getline var	esegue il comando specificato e memorizza l'output nella variabile var

La funzione getline restituisce 0 se siamo arrivati alla fine del file (end-of-file) e non è possibile leggere oltre, -1 se si verifica un errore durante la lettura e 1 se la lettura è avvenuta con successo.

Output

AWK offre due funzioni molto semplici per l'output: print e printf.

La sintassi di print è molto semplice:

```
print [espr1 [, espr2 [, ... esprN] ]
```

Senza alcun parametro, stampa il contenuto di $0 (la linea correntemente in memoria) e il valore di ORS (normalmente "\n"). Passando invece delle espressioni come parametri, queste vengono stampate a video separate dal contenuto di OFS (di solito uno spazio) e la linea viene terminata con ORS. Da notare che eventuali espressioni numeriche vengono convertite in stringa prima della stampa utilizzando il formato definito da OFMT (equivalente a "%d" della funzione printf).

La sintassi di printf, invece, ricalca alla perfezione quella della sua controparte C:

```
printf ( [formato,] lista )
```

Per sapere bene come funziona printf, vi raccomando un manuale di C. Sappiate solo che con il parametro "formato" è possibile formattare l'output della funzione printf passando nella stringa delle sequenze particolari. Quelle riconosciute dalla printf di AWK sono:

%c	stampa un singolo carattere. Se viene fornito un argomento numerico stampa il carattere ASCII corrispondente al valore dell'argomento. Se viene fornita una stringa, stampa solo il primo carattere della stringa
%d	un numero intero decimale
%e	un numero in virgola mobile visualizzato con notazione scientifica
%E	come %e, ma verrà stampato con la "E" maiuscola
%f	numero in virgola mobile in formato "float" [-]ddd.ddd
%g	usa la notazione più consona a seconda del numero da visualizzare
%G	come %g, ma nel caso di utilizzo dell'esponente, verrà mostrato con la "E" maiuscola
%i	numero intero
%o	stampa il numero in base 8 (ottale)
%s	rappresenta una stringa
%u	un numero intero senza segno
%x	stampa il numero in base 16 (esadecimale)
%X	come %x, ma le lettere ABCDEF per i valori superiori al 9 vengono mostrati in maiuscolo
%%	stampa un simbolo "%"

L'output di entrambi i comandi di print può essere ridirezionato su di un file utilizzando la classica sintassi > (file) o >> (file).
Ricordatevi che >> serve per aggiungere output ad un file già esistente, mentre > crea il file da zero.

Altre funzioni utili

Per chiudere un flusso di input o output aperto esplicitamente (ad es. con getline < file) è necessario utilizzare il comando close(file).
La funzione close() è anche utile nel caso si intenda leggere nuovamente un file dall'inizio. La funzione fflush(file) scrive gli eventuali buffer in uscita del file associato. fflush senza argomenti svuota i buffer dello standard output (stdout), mentre con un argomento nullo ("") svuota tutti i buffer di output.
Per eseguire i comandi di sistema, è possibile utilizzare la funzione system(stringa).
Ad esempio system("dir") esegue il comando "dir" dalla shell.

Funzioni utente

L'utente ha la possibilità di definire delle proprie funzioni, esattamente come in tutti i linguaggi procedurali che siamo abituati a conoscere. La sintassi per la creazione ed utilizzo di una funzione è il seguente:

```
function nome_funzione( [arg1 [,arg2 [,... argN] ] ] )
{
  istruzioni

  [ return espr ]
}
```

Si noti che tra il nome della funzione e la prima parentesi aperta "(" non ci devono essere spazi. Una funzione può restituire al chiamante una espressione tramite il comando return. Si noti, che però return non è obbligatorio. Nel caso venga omesso, la funzione restituirà un valore 0. Le funzioni definite dall'utente possono richiamare altre funzioni dell'utente o anche richiamarsi (ricorsione). Attenzione alle funzioni ricorsive perché AWK non è molto "generoso" in termini di spazio sullo stack. Altra cosa degna di nota è che gli argomenti della funzione vengono passati per valore (e mai per riferimento), tranne gli array, che vengono passati per riferimento. Caratteristica "particolare" di AWK è la sua capacità di gestire argomenti extra nella chiamata di funzione. Le variabili extra presenti nella definizione della function vengono inizializzate a null e sono viste come variabili locali a tutti gli effetti.
E' una convenzione consolidata mettere alcuni spazi bianchi extra tra gli argomenti passati e le variabili locali definite nella chiamata della funzione.

Ecco un esempio di funzione utente:

```
# Questa funzione stampa una stringa in output
# carattere per carattere
function cprint(s,      l,t)
{
  l=length(s)
  for ( t=1 ; t<=n ; t++ ) print substr(s, t, 1)
}
```

Un esempio interessante

Questo esempio legge in input un file di testo e stampa il numero di volte che ogni parola è ripetuta all'interno del file. Si noti l'incredibile compattezza del file sorgente. Scrivere un programma simile in C avrebbe richiesto molto più tempo e molte più righe di codice.

```
BEGIN {
  print "File in lettura..."
  linee=0
  maxwords=0
}
{
  linee++
  if ( NF > maxwords ) maxwords=NF

  for (i=1; i<=NF; i++)
    parola[$i]++


}

END {
  for (i in parola)
    print parola[i], i

  printf ( "Numero di linee: %d - Massimo numero di
parole per linea: %d\n", linee, maxwords)
}
```

Questo esempio conclusivo ci ha mostrato alcune delle caratteristiche di AWK:

- l'array per contare le occorrenze utilizza un indice alfanumerico (infatti ogni elemento dell'array è la parola stessa e non un numero);
- per sapere quante parole sono presenti in una linea utilizziamo la variabile NF;
- l'utilizzo della funzione printf() per formattare l'output. ■

ARexx
Parte IV: Le GUI

di Alfonso Ranieri

Con questa puntata, inizia una serie di articoli riguardanti la crezione di GUI in ARexx.

Dal punto di vista dei sistemi GUI, ARexx risente, ovviamente, della confusione di AmigaOS stesso: troppi sistemi di GUI, ciascuno con i suoi pregi ed i suoi difetti.

Dopo una rapida analisi, eliminati i sistemi obsoleti, come RxWiz, basato su StormWizard, oppure poco amichevoli, come MUIRexx e bgui.library, la scelta del sistema da usare in ARexx si riduce a AWNPipe e RxMUI.

AWNPipe, di cui in passato già si è parlato in queste pagine, è una pipe con comandi di creazione GUI basati sul sistema BOOPSI ClassAct. Il vantaggio principale di AWNPipe sta nel fatto che i camandi di creazione e gestione della GUI sono semplici scritture/letture su/da file, il che permette l'uso di AWNPipe in qualsiasi contesto in cui sia possibile aprire un file, non solo da ARexx. Gli svantaggi principali risiedono nell'uso massiccio del polling per eseguire operazioni mentre si attendono eventi dalla GUI e nella totale mancanza di caratteristiche, seppur minime, di OOP.

RxMUI, di cui l'autore è il sottoscritto (il che implica la completa parzialità dei giudizi qui espressi) è una libreria shared AmigaDOS ARexx, basata su MUI, da cui eredita tutto l'ambiente di definizione, creazione e gestione degli oggetti. L'unica caratteristica basilare di MUI che RxMUI non implementa è il subclassing (prima di storcere il naso, riflettete su come sia arduo, per non dire impossibile, realizzare il

subclassing in una macro ARexx, e se, per caso o genialità, vi suvviene una soluzione, srivetemi al più presto :-).

Questo ed i successivi articoli trattano di RxMUI, sia perché, come detto, ne sono l'autore, sia perché le GUI MUI sono tuttora le più belle che si possano aprire in Amiga, sia perchè RxMUI introduce l'utente/programmatore alla OOP (Programmazione Orientata agli Oggetti) via ARexx, cioè attraverso un piccolo e snello linguaggio interpretato.

RxMUI - Primi passi

RxMUI è basato su MUI, quindi risente dell'impostazione orientata agli oggetti di questo straordinario sistema di GUI.

Gli ementi principali di un sistema GUI orientato agli oggetti come MUI sono:

1. Le classi: descrivono e realizzano gli attributi, cioè le qualità, e i metodi, cioè le operazioni, dei propri oggetti.
2. L'ereditarietà: il sistema per cui una classe si definisce come figlia di un'altra ereditando dalla sua "sopra-classe" metodi ed attributi.
3. Gli oggetti: sono la materializzazione, istanza, di ciò che una classe descrive; un oggetto è una scatola nera, ovvero non si ha accesso diretto ai suoi dati, ma si possono solo scrivere/leggere alcuni attributi ed invocare alcuni metodi su di esso.
4. Gli eventi: sono il cambiamento del valore di un attributi di un oggetto. "L'utente ha premuto il bottone Salva" significa che l'attributo Pressed dell'oggetto Salva è cambiato a 0. "L'utente ha selezionato una nuova voce nel gadget ciclico Genere" significa che l'attributo Active dell'oggetto Genere è cambiato. Per ogni evento che può accadere su un oggetto c'è quindi un attributo dell'oggetto associato. L'accadere di un evento è legato al concetto di notifica.
5. La notifica: RxMUI può essere istruita in modo da segnalare l'accadere di un evento su un oggetto A ad un oggetto B: questo meccanismo prende il nome di notifica. La notifica di eventi è l'aspetto più rilevante di RxMUI.

Usare RxMUI significa quindi creare oggetti e gestire gli eventi che si verificano su di essi. L'operazione di creazione di un oggetto è divisa in due fasi, anche se non sempre distinte:

1. Definizione degli attributi dell'oggetto.
2. Creazione vera e propria dell'oggetto.

Nella fase di definizione dell'oggetto si settano in uno stem ARexx gli attributi necessari per la creazione:

```
/* definisce un oggetto della classe Cycle */
gender.Entries = "Male|Female|Undefined"
gender.Active  = 0
```

Quindi l'oggetto viene creato invocando la funzione NewObj():

```
res = NewObj("cycle","gender")
```

Riflettendo una pratica comune in MUI, la definizione di un oggetto può essere ricorsiva, ovvero mentre si definisce un oggetto, se ne definiscono (e sovente creano) altri:

```
/* definisce un oggetto della classe Group
in pratica centra orizzontalmente il Cycle */
g.horiz = 1
 g.0 = hspace()
 g.1 = "gender
  gender.class="cycle"
  gender.Entries = "Male|Female|Undefined"
  gender.Active  = 0

/* crea l'oggetto definito sopra */
res = NewObj("group","g")
```

Da questo esempio si possono già ricavare alcuni elementi fondamentali:

1. La classe di un oggetto deve essere esplicitamente definita (salvo rare eccezioni di classi default, per particolari oggetti come la lista di un Listview). In particolare se l'oggetto da creare è descritto ricorsivamente, deve essere presente l'attributo Class. Ciò è neccessario, altrimenti RxMUI non avrebbe alcun modo di ricavare la classe di un oggetto.
2. Esistono alcune funzioni, dette "macro", che creano un oggetto in-line. Queste servono ad abbreviare e facilitare la descrizione-creazione di una GUI.
3. Ogni oggetto è referenziato per nome. Il nome non è unico: l'ultimo oggetto creato è proprietario del suo nome (LIFO). Qualsiasi riferimento ad oggetti avviene sempre per nome e qualsiasi funzione macro ritorna sempre un nome.
4. Esistono classi che possono contenere altri oggetti; queste sono:
   - ✔ Application. Un oggetto Application può contenere uno o più oggetti Window.
   - ✔ Menustrip. Un oggetto Menustrip può contenere uno o più oggetti Menu.
   - ✔ Menu. Un oggetto Menu può contenere uno o più oggetti Menuitem.
   - ✔ Menuitem. Un oggetto Menuitem può conenere un oggetto Menuitem.
   - ✔ Group e tutte le sue sottoclassi. Possono contenere oggetti di qualsiasi classe salvo le precedenti.

RxMUI - Creazione di una GUI

Di solito, il nostro scopo è: definire una o più finestre, crearle, attendere e gestire l'input dell'utente.

In RxMUI ciò si traduce in:

1. Definire e creare:
   - ✔ un oggetto Application, che contiene
   - ✔ un oggetto Window, che contiene
   - ✔ il contenuto della window
   - ✔ un altro oggetto Window
   - ✔ ...
2. Definire le notifiche tra gli oggetti.
3. Gestire le notifiche che l'oggetto Application torna alla macro. Infatti l'unico oggetto adibito ad informarci dell'accadere di eventi è un Application. E' per questo motivo (oltre che per il fatto che un oggetto Application automaticamente fornisce alla GUI una commodity, una porta ARexx ed una AppIcon) che uno (ed un solo) oggetto Application deve essere sempre creato.

Probabilmente a questo punto urge un esempio pratico. Supponiamo di volere creare la GUI esemplificata nella figura. Dopo un po' di pratica, saprete riconoscere al volo gli elementi che costituiscono una GUI.

In questo caso sono:

- un oggetto Application, che contiene;
- un oggetto Window con contenuto;
- un gruppo verticale che contiene;
- un gruppo orizzontale che contiene;
- un bottone;
- un listview con la sua;
- lista;
- un gruppo orizzontale che contiene;
- un oggetto Text;
- un oggetto Text;

Dieci oggetti in tutto (ed alcuni sono superflui) per descrivere una GUI completa, con commodity, porta ARexx, Appicon per deiconificarsi, completamente configurabile dall'utente. Niente male vero? E' per questo che adoro MUI!

Vediamo come si definisce e crea questa GUI in RxMUI:

1. Application "app":

```
app.Title = "ListviewExample"
app.Version = "$VER: ListviewExample 1.0 (30.12.2000)"
app.Copyright = "©2000, alfie"
app.Author  = "alfie"
app.Description  = "Listview Example"
app.Base = "RXMUIEXAMPLE"
app.SubWindow = "win"
```

2. Window "win":

```
win.Title = "ListviewExample"
win.ID = "MAIN"
win.Contents = "mgroup"
```

3. Group "mgroup" ed i suoi "figli":

```
  mgroup.0 = "g0"
   g0.Class = "group"
   g0.Horiz = 1
    g0.0 = button("sort","_Sort")

  mgroup.1 = "lv"
   lv.Frame = "InputList"
   lv.List = "list"
    list.Format  =  "COL=0 BAR,COL=1"
    list.0 = "Giovanni|0587269874"
    list.1 = "Maria|06321578"
    list.2 = "Paolo|02235478"

  mgroup.2 = "g2"
   g2.Class = "group"
   g2.Horiz = 1
    g2.0 = status("nome")
    g2.1 = status("tel")

res = NewObj("application","app")
if res>0 then exit
```

Tutto qui. Con una singola chiamata a NewObj(), creiamo tutti gli oggetti. Se il risultato di NewObj() è diverso da 0, allora c'è stato qualche problema e tutto l'albero degli oggetti viene distrutto. Altrimenti la nostra GUI è bella e pronta per essere usata.

Attenzione: a questo punto né la finestra "win" è aperta, né è stato definito alcun meccanismo di notifica degli eventi. Abbiamo ancora del lavoro davanti:

1. Definizione delle notitiche:

- "se l'utente preme il gadget di chiusura finestra, dimmelo"
  call Notify("win","CloseRequest",1,"app","ReturnID","Quit")

- "se l'utente preme "sort" allora ordina list":
  call Notify("sort","pressed",0,"list","sort")

ovvero "se l'utente preme sort invoca il motodo sort su list"

- "se l'utente clicca su una voce della lista, setta nome e tel"
  call Notify("list","ActiveEntry0","EveryTime","nome","set","contents","Trigger Value")
  call Notify("list","ActiveEntry1","EveryTime","tel","set","contents","TriggerValue")

Come detto prima, una notifica è legata al verificarsi di un evento e un evento è il cambiamento di un attributo di un oggetto.

La funzione Notify() accetta gli argomenti:

from	L'oggetto su cui accade l'evento.
TriggerAttr	L'attributo che cambia, ovvero l'attributo a cui è legato l'evento e che genera la notifica.
Value A	Che valore deve cambiare TriggerAttr perchè la notifica sia generata. Uno speciale valore è "EveryTime" che vuol dire "Ogni volta che cambia". Se "EveryTime" è usato, allora per al massimo 5 parametri di Method può essere usato il valore "TriggerValue", che significa "Lo stesso valore di TriggerAttr" al momento della notifica.
target	L'oggetto destinatario della notifica.
Method	Il metodo da invocare su target; ad ogni notifica è quindi associato un metodo che sarà invocato su target
{Parms}	I parametri per Method; come detto nella descrizione di Value, se si è usato per questo "EveryTime", fino a 5 parametri possono essere "TriggerValue", che vuol dire "il valore di TriggerAttr al momento in cui la notifica è stata generata".

Spaventati? La cosa è molto più semplice di come possa apparire. Una volta fatta la mano con le notifiche tutto è molto intuitivo: c'è un evento che può accadare su un oggetto e noi siamo interessati ad invocare un particolare metodo su un altro oggetto al suo verificarsi. Tutto qui.
In sistemi GUI tradizionali, orientati ai segnali, dovremmo reagire ad ogni singolo evento all'interno di un enorme ciclo in sui "smistare" tutti gli eventi che possono accadere. In un sistema OOP evoluto quale MUI (e quindi RxMUI), la GUI non ci informa di un bel niente, neppure sull'evento "hey, l'utente ha premuto il gadget di chiusura della finestra principale": siamo noi a definire gli eventi a cui siamo interessati e a come reagire al loro verificarsi. Tutto ciò, che può a prima vista apparire complicato, nella pratica si traduce semplicemente in una serie di chiamate a Notify(), la cui forma, con un po' d'esperienza, diventa molto intuitiva.

2. Apertura della finestra

Una volta creata, una finestra va esplicitamente aperta settando il suo attributo Open ad 1. Ovvero:

```
call set("win","open",1)
call GetAttr("win","open","O")
if o=0 then do
   say "non posso aprire win"
   exit
```

```
    end
```

Ora siamo pronti a gestire la GUI. Come detto, solo un oggetto Application può ritornare eventi alla macro; è quindi proprio "app", nel nostro esempio, l'oggetto che andremo a gestire:

```
ctrl_c=2**12
do ForEver
    call NewHandle("app","h",ctrl_c)
    if and(h.signals,ctrl_c)>0 then exit
    select
        when h.event="QUIT" then exit
        when h.event=... then ...
        ...
    end
end
```

Entriamo in un ciclo "eterno", da cui si esce ricevendo un ctrl_c oppure un evento "QUIT". La funzione NewHandle() "mette in moto" la GUI a cui l'oggetto Application fa riferimento e torna quando si verifica un qualsiasi evento da gestire. Tali eventi devono essere specificati attraverso una chiamata a Notify(). In particolare, nel nostro esempio, saremo informati di un solo evento, ovvero "QUIT", perché lo abbiamo specificato con:

```
call Notify("win","CloseRequest",1,"app","ReturnID","Quit")
```

Ovvero: "quando l'utente preme il gadget di chiusura della finestra "win" e quindi l'attributo CloseRequest di questa cambia al volore 1, invoca su app il metodo ReturnID con parametro Quit".

Gli eventi che un oggetto Application può tornare sono:

1. "Nome di un oggetto"
Generato da una Notify() del tipo

```
call Notify(from,trigger,value,application,"ReturnID")
```

Un parametro supplementare di ReturnID è "Quit" che vuol dire "l'evento indica la volontà di chiusura della GUI", nel qual caso application torna "QUIT" e bisogna uscire al più presto.

2. "Stringa definita dall'utente"
Generato da una Notify del tipo

```
call Notify(from,trigger,value,application,"return",stringa,attr)
```

provoca, al verificarsi dell'evento, il ritorno di stringa. Se è fornito il parametro supplementare attr, questo deve essere un attributo leggibile (G) di from, il cui valore si troverà in h.attr . Uno speciale valore per attr è "TriggerAttr" che vuol dire "TriggerAttr stesso" (in questo caso trigger).

Questo tipo di notifica è molto importante per ritornare stringhe custom e soprattutto per permettere trucchetti del tipo:

```
call Notify("start","pressed",1,"app","return","call StartIt()")
    ...
    ctrl_c=2**12
    do ForEver
        call NewHandle("app","h",ctrl_c)
        if and(h.signals,ctrl_c)>0 then exit
        select
            when h.event="QUIT" then exit
            ...
            otherwise interpret h.event
        end
    end
```

Carino, vero?

3. DROPEVENT
Questo evento viene generato quando si richiede di eseguire un'operazione di drag & drop tra due oggetti. Ne riparleremo quando analizzeremo il drag & drop.

4. APPEVENT
Questo evento viene generato quando un'icona viene trascinata su un oggetto adibito a ricevere AppMessage. Ne riparleremo in seguito.

Riassumendo, i metodi che un Application mette a disposizione per gestire eventi sono:

1. ReturnID [QUIT]
Già descritto precedentemente.

2. return <string>,[attr | "TriggerAttr"]
Già descritto precedentemente.

3. SetVar <var>,[attr | "TriggerAttr"]
Non torna un bel niente, ma setta la variabile var al volore di attr.

4. InLine <macro>,[attr | "TriggerAttr"]
Non torna un bel niente, ma esegue macro come un funzione ARexx stringa inline. L'ambiente non è lo stesso (quindi non esistono nè variabile nè funzioni), ma qualsiasi attributo e metodo su qualsiasi oggetto può essere usato.

Conclusioni

In questa puntata abbiamo fatto una bella indigestione degli elementi generali di RxMUI. Volutamente si è tralasciato di approfondire alcuni aspetti importanti (ad esempio il formato e la classe degli attributi, la distinzione tra metodi direct ed indirect e via dicendo), in modo da permettere al lettore di entrare subito nel vivo e tentare di aprire la sua prima GUI (una soddisfazione niente male).
Nella prossima puntata analizzeremo in maniera più approfondita i concetti di attributo e metodo, illustrando le classi fondamentali di RxMUI.
Nel CD troverete RxMUI rel. 3, che oltre ad aver subito un'operazione di purifica di vari bug, offre un set di classi aggiornato e la documentazioni in formato HTML, di più facile consultazione rispetto all'oramai vetusto AmigaGuide.
Salutoni.

Alla prossima.

La protezione del software
Parte V

di Francesco De Napoli

Nella precedente puntata si è accennato al problema della protezione dei nuovi media come CD-ROM e DVD, ma prima di illustrare le tecniche adottate è bene dare uno sguardo alla tecnologia di questi supporti di memoria, cosa che ne agevolerà la comprensione.

Il CD-ROM è una banale trasposizione, nell'ambito informatico, della tecnologia prodotta da Philips & Sony nei primi anni ottanta, sviluppata con l'intento di sostituire i vecchi supporti musicali in vinile. Philips e Sony non sono solo industrie che producono elettronica di consumo, ma sono anche importanti etichette discografiche, e per questo da anni propongono diversi supporti musicali. La tecnologia alla quale si ispirano i CD-ROM è nota con l'acronimo CDDA, che sta per Compact Disc Digital Audio e, a sua volta, è figlia dei dischi in vinile, nei quali i brani musicali sono memorizzati come variazione (continua) della profondità di un solco a forma di spirale, detta pista, che ricopre l'intera superficie del disco. La testina di lettura dell'impianto stereo non fa che seguire il solco, variando la resistenza al passaggio di corrente in modo proporzionale al dislivello rivelato. Questa variazione viene opportunamente interpretata per produrre il suono. I CDDA riprendono in chiave moderna lo stesso concetto, infatti una spirale, lunga circa 5 Km, ricopre l'intera superficie, ma questa volta il compito di lettura è affidato ad un raggio laser, che viene riflesso da apposite piazzole, dette *land* e *pit* che si alternano opportunamente all'interno del solco, la cui ampiezza è di appena 1,6 micron. Questo rende la superficie di lettura del CD un reticolo di diffrazione, che dà origine a quei particolari giochi di colore quando viene esposto alla luce del sole. Nei CDDA, l'informazione non è legata alla profondità del solco, ma al fatto che il fascio laser riflesso dalle superfici piane dei land e dei pit generi, in prossimità del sensore ottico, il fenomeno dell'interferenza costruttiva, mentre quello riflesso dal bordo tra pit e land generi un interferenza distruttiva, quindi è un'informazione di tipo ON/OFF, ovvero abbiamo una rappresentazione fisica di un bit. Per questo si parla di supporto digitale e non più analogico.

Nei CDDA sono necessari più bit per codificare un singolo campione audio. Lo standard fissa a 16 bit tale quantità, con una frequenza di campionamento pari a 44100 Hz. Questa natura digitale suggerisce un impiego di tale tecnologia per memorizzare non solo brani musicali, ma qualsiasi tipo di informazione che possa essere convertita in forma numerica, e quindi era inevitabile che venisse impiegata anche come supporto a sola lettura per i computer, e da qui il nome di CD-ROM, acronimo di Compact Disc Read Only Memory.

Fisicamente i CD sono costituiti da uno strato riflettente, in generale un sottilissimo strato di alluminio, dove viene stampata meccanicamente la spirale costituita dalla successione di land e pit, protretto da un guscio trasparente in policarbonato. Su uno dei due lati, in generale, è applicata una etichetta identificativa. Come per tutti i dispositivi di memorizzazione per computer è necessario eseguire una formattazione, ovvero la creazione di una struttura logica atta ad agevolare il compito di stoccaggio e recupero delle informazioni. Per i CD sono disponibili due varianti, denominate XA mode 1 ed XA mode 2, che differiscono solo per la quantità di byte raggruppati in un blocco e dalla qualità dell'algoritmo di correzione di errore. Il primo formato offre una migliore protezione da errori, ma spreca più spazio sul supporto, mentre il secondo non è ben supportato dai vecchi lettori. Quando si è progettata la tecnologia si è tenuto conto dai possibili difetti del supporto (graffi, ditate, granelli di polvere, ...) che avrebbero potuto interferire con la lettura, infatti la presenza di piccole imperfezioni produce inevitabilmente errori di lettura, dovendo il fascio laser centrare perfettamente una pista ben più piccola dell'imperfezione stessa. Così il team di sviluppo ha elaborato un ingegnoso sistema di codifica delle informazioni, limitado il più possibile gli errori, noto con l'acronimo EFM (Eight to Fortheen Modulation). Attraverso una tabella standard, a ciascuna combinazione ottenibile con 8 bit viene associata un'esclusiva sequenza di 14 bit, (raddoppiando quasi le richieste di memoria). Ciò consente al software di decodifica di estrarre l'informazione corretta con una probabilità superiore al 50% in caso di ambiguità, raggiungendo un'affidabilità maggiore di quella offerta dalle tecniche normalmente impiegate per i floppy disk o per gli hard disk. In un secondo momento viene aggiunta un'ulteriore protezione derivante dall'adozione di un algortimo di correzione noto con il nome di Cross Interleaved Reed-Solomon Code, la cui trattazione dettagliata esula dai fini di questo articolo; per i nostri scopi è sufficiente sapere che vegono aggiunte ulteriori informazioni in modo che la somma pesata dei bit appartenenti ad una stessa sequenza sia nulla. In lettura si verifica la somma, se non è nulla c'è un errore, e risolvendo un paio di equazioni, associate ai pesi, si determinano la posizione nella sequenza occupata dal bit errato e quindi il suo valore. Come alcuni avranno già intuito, l'algoritmo in questione è applicabile solo nel caso ci sia al massimo un errore per sequenza, ma date le dimensioni fisiche della pista, nettamente al di sotto di quelle dei possibili difetti dello strato protettivo, ogni sua imperfezione produce intere sequenze di bit com-

pletamente errate, così si è fatto ricorso allo stratagemma di mescolare opportunamente i bit provenienti da diverse sequenze, in questo modo ogni difetto fisico produce, con buona approssimazione, un solo errore in ciascuna sequenza, consentendo all'algoritmo di funzionare efficacemente. Ripetendo in cascata diverse volte l'algoritmo CIRC si riesce ad avere la certeza che, in lettura, quasi tutti gli errori saranno intercettati ed corretti.

Mentre nei supporti magnetici rotativi, come hard disk e floppy disk, l'unità fontamentale è il blocco, nei CD è il sync block, costituito da una sequenza di sincronismo di 27 bit, seguita da un byte di subcodice, però memorizzato secondo il formato EFM, quindi 2 gruppi formati da una sequenza di 12 byte di dati e di 4 byte di ridondanza. Tirando le somme: 24 byte di dati da memorizzare generano un sync block lungo ben 588 bit, ovvero sono richiesti sul supporto ben 3 volte lo spazio necessario nella memoria centrale. Nei CD i blocchi sono raggruppati, non in tracce, ma in frame, e per l'esattezza un frame è costituito da 98 sync block, quindi può contenere soli 2352 byte di dati, mentre fisicamente è lungo 7203. Lo scopo del subcodice è costituire un canale secondario di dati che integra quello principale, anche i suoi bit sono protetti con l'algoritmo CIRC, però valutato indipendentemente. Questo canale ausiliario viene usato spesso solo per memorizzare l'ascissa temporale del blocco, un po' come abbiamo già visto per i floppy, dove ciascun blocco contiene sia il numero di traccia e sia quello di blocco, in modo da verificare subito se si è letto ciò che si desiderava.

Fin qui si è parlato del formato fisico, per altro comune ai CDDA, sul quale poggia quello logico, costituito da quello che in genere viene chiamato file system, e si occupa di organizzare le informazioni sotto forma di directory e di file, a noi più familiari. Il formato ufficiale è l'ISO 9660. A dire il vero si tratta di un formato minimale, che impone pesanti limiti, più che altro necessari per rispettare le specifiche dell'obsoleto file system dell'MS-DOS, ma fortunatamente c'è una via legale, perché prevista dallo standard, per estenderlo ed inglobare le caratteristiche dei file system più moderni ed evoluti, cosa che però ha portato alla nascita di un selva di formati proprietari, rendendo impossibile la realizzazione di un supporto leggibile dal 100% dei computer. La selezione naturale ha ridotto a 2 sole varianti le possibilità di estensione. La prima, chiamata Rock Ridge, è quella ufficiale, ma allo stesso tempo è molto flessibile e poco supportata; la seconda, chiamata Joliet, ideata e supportata dalla Microsoft (e quindi molto diffusa), è costituita da un semplice adattamento delle specifiche Rock Ridge alle caratteristiche del file system di Windows 95.

	CD-ROM	CD-R	DVD-ROM
DISC			
Disc Diameter	120mm	120mm	120mm
Disc Thickness	1.2mm	1.2mm	1.2mm (2 x 0.6mm)
Disc Structure	Single substrate	Single substrate	Two bonded substrates
Track pitch	1.6µm	1.6µm	0.7µm
Minimum pit length	0.83µm (1.2m/s) 0.972µm (1.4m/s)	0.83µm (1.2m/s) 0.972µm (1.4m/s)	0.4µm (single layer) 0.4µm (dual layer)
Data layers	1	1	1 or 2
Max. data capacity	550MB (1.4m/s) 650MB (1.2m/s)	550MB (1.4m/s) 650MB (1.2m/s)	4.7GB x 2 (single layer) 8.54GB x 2 (dual layer)
Reflectivity	> 0.70	> 0.65	45 to 85% (single layer) 18 to 30% (dual layer)
OPTICAL SYSTEM			
Read out laser wavelength	770 to 830nm	770 to 830nm	650/635nm
Numerical aperture	0.45	0.45	0.60
Read laser power	< 0.7mw	< 0.7mw	< 1.0 mw

Al CD-ROM, nel tempo, si sono aggiunte altre variazioni sul tema, come i CD-R, e i più recenti CD-RW. I primi sono sono anche noti con il nome di Gold Disk, dal loro caratteristico colore, scelto apposta per renderli facilmente riconoscibili dai CD-ROM, tipicamente di colore argenteo. La loro caratteristica principale è che possono essere scritti (una sola volta) anche dall'utente finale, senza aver bisogno di attrezzature industriali per procedere allo stampaggio dei CD-ROM. Basta una particolare periferica detta "masterizzatore"; quindi sono utili per le produzioni software a bassa tiratura o per testare il prodotto prima dello stampaggio definitivo del CD-ROM, operazione detta in gergo "generazione del master", ma soprattutto per eseguire i backup dei dati.

I CD-RW sono dei particolari supporti ottici che consentono, attraverso un'apposita operazione di cancellazione, di ripristinare lo stato iniziale del supporto vergine. Questa peculiarità non è utilizzabile all'infinito, in genere sono garantiti circa 1000 cicli. Il costo dei supporti è nettamente superiore.

Per i lettori, tranne i primissimi esemplari, non vi è alcuna differenza tra un CD-ROM e un CD-R, come si può evincere dalla figura, a parte una minore riflettività della superficie dei CD-R. Un po' più complicato è il discorso riguardante i CD-

Le proposte commerciali

La **Sony** ha messo a punto una tecnica chiamata **SecuROM**, ma che può essere applicata solo nei suoi laboratori, impedendo così di rendere pubbliche certe vitali informazioni, che potrebbero essere usate per violare la protezione, o consentire ad altri di proporre soluzioni simili. Ad ogni CD-ROM viene assegnato un numero seriale identificativo, unico e non riproducibile. I cloni illegali sono riconoscibili proprio perché privi di tale numero seriale. Al momento SecuROM è disponibile solo per gli ambienti Windows 3.x, 9x, NT, e funziona sui normali lettori CD sia in tecnologia SCSI sia quelli basati sullo standard ATAPI, senza l'impiego di hardware aggiuntivo. La verifica avviene durante l'esecuzione del programma, infatti è necessario includere nell'eseguibile una libreria, di tipo Dynamic Linked Library, appositamente scritta da Sony, e rende obsoleti sia i codici di sblocco, fungendo il supporto stesso da chiave, sia il numero di licenza.

La **TTR Technologies** ha sviluppato una tecnica, dal nome **DiscGuard**, simile a quella della Sony. Il supporto viene marchiato con una impronta digitale non riproducibile né dai masterizzatori né dagli impianti industriali, e può essere applicata a CD-ROM, CD-R, DVD-Rom, DVD-R. Prima della realizzazione del gold disk tutti gli eseguibili sono crittati, e viene aggiunto uno speciale loader, il quale provvedere a decodificarli durante il caricamento solo se viene rintracciata la firma digitale.

Esiste una terza variante della tecnica, nota con il nome di **LaserLock**, realizzata dalla **MLS LaserLock**. Anche questa volta gli eseguibili sono crittati, ma in luogo della firma digitale si ricorre alla presenza di speciali marcatori, detti marker laser, ottenuti con un laser che danneggia il supporto nelle zone ove sono rilevate particolari sequenze di bit, generate dalla memorizzazione di file che fungono da bersaglio, e che nulla hanno a che fare con gli eseguibili o dati dell'applicazione. In questo modo i file sono presenti nella TOC del CD-ROM, ma non sono leggibili, generando errori in fase di duplicazione.

Anche la **Macrovision** ha proposto la sua variante, detta **SafeDisc**, sempre basata sull'accoppiata firma digitale e crittografia, ma ne esiste una variante tolmente software, denominata **SafeCast**, nella quale la firma digitale è stata sostituita da un codice di sblocco.

Hide & Seek Technologies ha riproposto in chiave moderna la tecnica basata su Dongle, ed è stata battezzata **Bongle**. Questa volta come chiave hardware non si usano chip da inserire in una porta del PC, ma un "disco chiave" non riproducibile con un masterizzatore. Ciò rende impossibile usare il software direttamente da CD-ROM, a meno che non si possiedano due lettori, ma ha l'indubbio vantaggio di costare poco.

La **CD Cops** propone un'altra tecnica totalmente software, e consiste nel misurare i parametri fisici del supporto che sono del tutto casuali durante la realizzazione del gold disk. Una volta note queste informazioni sono memorizzate in modo opportuno sul supporto. In fase di esecuzione il software da proteggere non deve far altro che determinare nuovamente tali parametri e confrontarli con quelli memorizzati durante lo stampaggio del supporto.

RW, che hanno una riflettività molto bassa, cosa che impedisce il riconoscimento da buona parte dei lettori installati e richiedono particolari masterizzatori, anche se ormai la maggior parte di quelli in commercio li supporta.

Possiamo definire il Digital Video Disk come una semplice evoluzione del CDDA. La caratteristica che balza subito all'occhio è la spaventosa mole di dati che può contenere nello stesso ingombro di un CD-ROM. La magia è stata ottenuta principalmente riducendo le dimensioni della pista, e quindi variando la lunghezza d'onda del laser. Dal punto di vista software, al vetusto file system ISO 9660 è succeduto il più moderno Universal Disk Format, noto con l'acronimo UDF, che estende i concetti base dell'ISO9660 per supportare le più avanzate caratteristiche dei file system dei sistemi operativi odierni, ed inoltre non prevede estesioni, fonte della babele di formati pseudo ISO9660.

Si intuisce facilmente il perché i CD-R siano, rapidamente, divenuti il mezzo ideale per distribuire copie pirata del software, quindi le tecniche antipirateria mirano principalmente ad interferire con il processo di masterizzazione, impedendolo o rendedolo troppo lento per essere remunerativo.

Per come è strutturato il formato di memorizzazione dei dati, si ha ampia libertà nello scegliere cosa modificare lievemente, rispetto lo standard, per riconoscere se il supporto sia originale o meno. Per esempio alcuni parametri geometrici sono del tutto casuali durante il processo elettrogalvanico che porta alla creazione dello stampo o della creazione del master, perché legati alla calibrazione del laser che varia in base alla temperatura di esercizio.
Quindi se in qualche modo si riuscisse a prevederli e a memorizzarli sul supporto, si avrebbe un modo efficace per riconoscere un originale da una copia contraffatta, ed è proprio ciò che avviene in alcune soluzioni commerciali illustrate nell'apposito riquadro. Questa è un tecnica molto difficile da applicare, ma almeno (sulla carta) sembra buona.

La maggior parte delle soluzioni, però, si basa sulla creazione di firme o di marcatori non realizzabili con un normale masterizzatore. Infatti, come prima è stato detto, ogni sequenza di 8 bit, grazie all'algoritmo EFM, viene mappata su una particolare sequenza a 14 bit, pertanto moltissime combinazioni delle 16384 ottenibili con 14 bit sono disponibili per la marcatura, proprio perché non potranno essere create durante la generazione del master. Certo la loro presenza crea dei problemi in lettura, dato che il lettore li interpreterebbe erroneamente; il trucco è di inserirli in aree dette *dummy* (aree prive di significato per l'applicativo), e che quindi non vengono mai raggiunte durante l'esecuzione dell'applicazione, a meno di occasionali controlli antipirateria, ma sono inevitabilmente lette durante la copia!

Il successo commerciale dei supporti digitali non è solo legato alla loro maggiore capienza ed alla maggiore economicità rispetto i supporti magnetici, ma anche alla presunta protezione antipirateria più efficace. Sfortunatamente le cose non stanno così, come dimostra anche la recente violazione dell'algoritmo crittografico sul quale si basano gli attuali DVD per la distribuzione cinematografica. Il vero punto debole di ogni protezione è il lato software, e su questo punto ci si soffermerà nella parte finale di questo minicorso.
Alla prossima puntata.

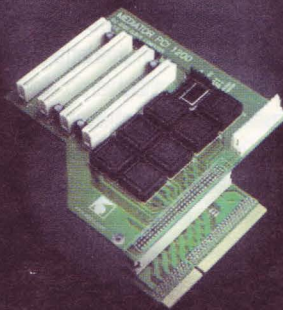
Mediator 1200

di Andrea Favini

Anche se le schede grafiche sono sicuramente al primo posto nella classifica dell'hardware più gettonato, sul mercato Amiga ormai non si vedono novità in questo senso ormai da tempo e sicuramente, a meno di un'idea rivoluzionaria a bassissimo costo, l'unica via d'uscita per ottenere prestazioni al passo coi tempi è di ricorrere alle schede PC standard tra le quali, se gestite bene a livello di driver, sempre considerando la leggerezza di AmigaOS e delle sue applicazioni, ci possiamo accontentare di una scheda anche "datata" (per il mondo PC).

Nonostante la migliore gestione delle risorse caratteristica dei sistemi Amiga, il nostro storico bus Zorro comincia ad essere insufficiente a livello di prestazioni per i tempi che corrono, soprattutto per quanto riguarda l'hardware destinato alla grafica. Attualmente l'unica scheda grafica che può permettersi di rivaleggiare con quelle per PC di fascia medio-bassa è la CybervisionPPC che comunque, oltre a problemi di reperibilità, attualmente ha ancora un costo abbastanza elevato e tra l'altro utilizza già una soluzione alternativa allo Zorro, il veloce bus proprietario della PowerUP. Ebbene, a quanto pare da più fonti ci viene offerta la soluzione a partire da due alternative che saranno compatibili tra loro, una da parte di Amiga Inc. ed una dalla serissima Elbox che pochi mesi dopo l'annuncio della Mediator, l'ha messa sul mercato. La presentazione ufficiale di tale scheda (unico prodotto che mette a disposizione slot PCI attivi su Amiga, già disponibile sugli scaffali dei rivenditori) è avvenuta alla fiera Pianeta Amiga ad Empoli, ed è proprio in tale occasione che siamo riusciti ad ottenerne un esemplare da provare.

A prima vista

La Mediator a prima vista dà sicuramente l'idea di una scheda ben progettata, anche se non ancora definitiva; è ben congegnata per il design, ovvero l'ordine dei componenti (4 slot PCI, 7 chip, un oscillatore da 66 MHz, alcuni ponticelli ed un connettore a 12 pin) e la disposizione delle piste, mentre la riteniamo non definitiva, o meglio facilmente aggiornabile (dipende dai punti di vista), considerando che ogni chip presente sulla scheda è removibile, segno quindi di una precisa mossa in previsione di futuri aggiornamenti hardware. Resta il fatto che la scheda è effettivamente già disponibile al pubblico e la possiamo toccare con mano, e che dagli ultimi annunci sarà la base di partenza per una delle due alternative per assemblare un AmigaONE. Sulla scheda è presente un altro interessante connettore, un 12 poli per alimentatore AT, che permetterà di risolvere molti degli attuali problemi di alimentazione dell'Amiga 1200, che in molti casi riceve i

Il contenuto della confezione della scheda Mediator.

Scheda prodotto

Produttore: Elbox
Sito web: http://www.elbox.com
Disponibile presso: Il Piccolo Emporio, http://space.tin.it/clubnet/ycbrun
Prezzo: 400.000 lire circa

+5V da un solo filo, magari pure da power-supply poco potenti, ormai insufficiente per la gestione delle innumerevoli schede e dischi potenzialmente presenti.

Prime manovre

La Mediator viene distribuita nella solita semplice scatola di cartone assieme ad un dischetto contenente il software di gestione ed un manuale cartaceo, di poche pagine, trattante la procedura di montaggio, installazione e configurazione. Il termine "manovre" si adatta pienamente alle operazioni che abbiamo dovuto effettuare per provare la scheda, non tanto per il design della Mediator stessa o per il particolare innesto, per altro molto ben progettato, ma per lo scomodissimo tower in cui alloggia il 1200 utilizzato, il piccolo ed angusto Micronik Infinitiv. La procedura di installazione dell'hardware, contorsionismi nel Micronik a parte, si limita al controllo di quattro Jumper da posizionare a seconda della configurazione hardware (scheda acceleratrice CPU e aree di memoria da mappare) e a tre innesti. La Mediator è infatti formata da due parti: la prima è una semplice prolunga del pettine di espansione interno del 1200, dotata di un connettore femmina su cui si andrà ad innestare la scheda vera a propria con una semplice pressione. La parte finale del montaggio consiste nel posizionare la scheda acceleratrice, nel nostro caso una BlizzardPPC, sulla prolunga. Il problema più grosso insorto con il tower in questione è risultato proprio da quest'ultima procedura, soprattutto nel ricollegare tutti i cavi (cavo video della BVision in testa). Nel nostro caso, visto che i cavi provenienti dall'alimentatore erano stati modificati per innestarsi sui connettori predisposti dell'Infinitiv, non abbiamo utilizzato il connettore di alimentazione presente sulla Mediator: si tratta infatti di una scelta opzionale che comunque se in possesso di un alimentatore AT consigliamo vivamente di prendere in considerazione.

In particolare un nostro lettore ci ha segnalato quanto segue:

"Ho poi montato la BVision, e, sorpresa... mi sono spariti un bel po' di problemi che mi dava prima dell'inserimento della Mediator. Tali problemi erano dati dallo sfarfallio delle schermate AGA, dall'impossibilità di usare alcune risoluzioni (come euro36) che davano tanti pixel colorati sullo schermo, da disturbi all'immagine sincronizzati al movimento del mouse, e al totale crash di sistema con alcune applicazioni. L'uso dell'AGA era da considerarsi proibito, ma tutto è andato liscio da quando ho messo la Mediator, probabilmente perché ho usato il connettore AT per alimentare il computer in loco della classica porta power della piastra madre."

Certamente l'idea di integrare un connettore per l'alimentazione è a dir poco ottima quanto ovvia, visti i risaputi problemi di instabilità di molti A1200 dovuti a problemi elettrici causati da una alimentazione sporca o insufficiente.

Funzionerà?

Innanzitutto dobbiamo premettere che a meno di staccare e riattaccare cavi del monitor in maniera criminale con il computer acceso, per installare agevolmente una scheda video PCI, è necessario munirsi di due monitor, uno da collegare a tale scheda ed uno da innestare o sul connettore della BVision o sull'uscita video standard Amiga (in questo caso PAL o MultiScan), in quanto la Mediator non è passante per il segnale video nativo Amiga come non lo è

SySpeed ci racconta le prestazioni grafiche rapportate alla Cybervision64/3D montata su un A4000.

Macchine utilizzate per la prova

- ✓ Amiga 1200
- ✓ Tower Micronik Infinitiv
- ✓ BlizzardPPC 040/33 603/240
- ✓ BVision
- ✓ 64MB RAM

Per i paragoni con il Virge della CV64/3D:

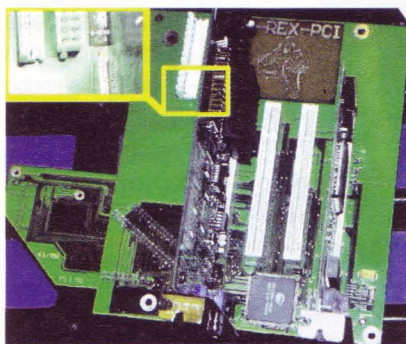
- ✓ Amiga 4000
- ✓ CyberstormPPC 060/50 604/200
- ✓ CyberVision64/3D
- ✓ 80MB Ram

Schede di rete supportate

- ✓ Winbond 89C940F (1050, 0940), (1050, 5A5A)
- ✓ RealTek RTL-8029 (10EC, 8029)
- ✓ NetVin NV5000SC (4A14, 5000)
- ✓ Holtek HT80232 (12C3, 0058)
- ✓ Holtek HT80229 (12C3, 5598)
- ✓ Compex RL2000 (11F6, 1401)
- ✓ SureCom NE34 (10BD, 0E34)
- ✓ KTI ET32P2 (8E2E, 3000)
- ✓ V ia 86C926 (1106, 0926)

Sempre SySpeed ha misurato per noi le prestazioni in campo Intuition. Qui riportiamo anche i dati relativi ad una BVision convivente con la Mediator.

per il BootVGA della PowerUP.

Nonostante l'esiguo costo e la buona diffusione delle schede S3 Virge per PC non è stato semplicissimo reperirne una, anche se poi – con qualche ricerca – siamo riusciti a trovarne ben tre. La maggior parte delle prove è stata comunque effettuata con una sola scheda, anche perché le tre presentavano lo stesso processore, il VirgeDX, e la medesima quantità di memoria video, 4 MB. Il primo tentativo è stato fallimentare visto che abbiamo provato ad installare il driver in dotazione sotto una distribuzione di CyberGraphX 4 (quella correntemente installata sul computer usato per la prova) sapendo comunque di non avere molte speranze. Abbiamo allora preparato una partizione apposita con una installazione base di AmigaOS 3.5 e CyberGraphX 3, installando anche i driver della BVision. A quel punto abbiamo eseguito l'installer dal floppy allegato alla Mediator il quale ha installato il monitorfile ElboxGenericVirge, la pci.libary (libreria di gestione della Mediator stessa) con il relativo comando pciinfo e i device per la gestione di schede di rete. Oltre al driver presente sul floppy allegato sono stati rilasciati in seguito già due aggiornamenti, considerabili minori, volti principalmente ad estendere la compatibilità ad un numero più vasto di schede (in particolare a quelle con 2 MB di RAM) più che alle prestazioni.

Mediator e G-Rex a confronto. Notare i connettori di alimentazione sulla G-Rex.

I primi test li abbiamo eseguiti con la distribuzione in dotazione alla scheda; senza riavviare abbiamo cercato la scheda tramite PciInfo, il quale con grande nostra gioia ci ha riportato di averla trovata senza problemi. Riavviando in modalità PAL abbiamo lanciato il programma ScreenMode e finalmente nella lista dei modi video disponibili comparivano anche quelli della scheda Virge sulla Mediator. Scelto un modo a caso non vedevamo l'ora di provarne le prestazioni. Fondamentalmente il risultato è stato deludente, come le prime impressioni avute nel vederla funzionare a Pianeta Amiga. Speravamo in qualcosa di più visto che si trattava di un VirgeDX, eppure ad occhio si ha una netta sensazione di lentezza specialmente se rapportata alla CyberVision 64/3D montata su un nostro A4000.

Anche i test numerici eseguiti con SySpeed hanno confermato, a volte anche in maniera pesante, quello che avevamo già potuto constatare al primo impatto. Con i successivi aggiornamenti (al momento di andare in stampa ne sono stati rilasciati due), sempre comunque per CyberGraphX 3, si è affievolita la sensazione di lentezza, che comunque permane, anche se numericamente né SySpeed né Picasso96Speed hanno seguito pienamente l'impressione generale, ritornando infatti incrementi minimi nei valori numerici dei test. Ricordiamo per inciso che anche quando avevamo provato CyberGraphX 4, nonostante fosse visibilmente più veloce della versione 3, molti valori numerici parlavano in senso contrario, sicuramente per via del fatto che le funzioni più lente in realtà erano quelle usate di meno. Resta il fatto che in molte operazioni sia i numeri che l'intuito parlano chiaro, c'è ancora del lavoro da fare ed in particolare, come ci hanno comunicato i produttori stessi, più che il driver per CGX 3, volutamente lasciato senza accelerazione hardware, conviene

Pcinfo ci dice che scheda di rete abbiamo

```
5.Workbench:> pciinfo

Pci Device 1:
   VendorID: 10b7
   VendorName: 3Com Corporation
   DeviceID: 9001
   DeviceName: 3C900-COMBO Fast Etherlink XL PCI 10
   ClassCode: 20000
   InterruptPin: 2
   IOSpace0: 6000 - 603f
   RomSpace: 100000 - 10ffff
5.Workbench:>
```

appunto aspettare che sia ultimato quello per CGX 4 il quale avrà implementato il blitter hardware, sarà dotato di cgxsystem.library ottimizzata per 68040, e altro ancora (volutamente non specificato dalla casa madre) e sarà quindi sicuramente più veloce. Ci è stato inoltre detto che tale driver dovrebbe essere pronto a breve, anche se purtroppo, al momento di andare in stampa, non è ancora disponibile e non siamo riusciti neppure ad ottenerne una versione beta.

Supported Graphic Cards

LUNG HWA ELECTRONICS YOUR BEST EMS PARTNER

Luna Hwa Electronics Co Ltd , PCI ViRGE/DX Video Card [reference board]

LHV 1.3E

Galaxie Group

VenusDGX4 PCI ViRGE/DX Card.

EXPRESSION Perx

Expression Marketing Services Pte Ltd - Perx Technology Singapore , EXP-5020 PCI ViRGE/DX Card.

S3 86C375/86C385 Video BIOS. Version 2.01.08 Copyright 1996 S3 Incorporated.

Video Technology Computers Ltd

Video Technology Computers Ltd 8239-24 PCI ViRGE/DX Card.

FVGAP

FVGAP S34.2E PCI ViRGE/DX Card.

S3 86C375/86C385 Video BIOS. Version 2.01.07, Copyright 1996 S3 Incorporated.

PROTAC VIDEOEXCEL

Protac International Corporation, VC963C-3D PCI ViRGE Video Card with ViRGE S3-86C325 on it, or a VC963C-3D with ViRGE/DX 86C375.

ViRGE/DX S3-86C375 BIOS Version: S3 Virge/DX (375) Video BIOS. Version 1.01.031 Copyright 1996 S3 Incorporated

ViRGE S3-86C325 BIOS Version: S3 86C325 Video BIOS. Version 1.00-10 Copyright 1996 S3 Incorporated.

T.N.C.

T.N.C Industrial Company, Ltd , PCI ViRGE Video Card [reference board].

BIOS Version: S3 86C325 Video BIOS. Version 1.00-05 Copyright 1995 S3 Incorporated.

DataExpert ExpertColor

Dataexpert Corporation, ExpertColor DSV3325 PCI ViRGE Video Card.

BIOS Version: S3 86C325 Video BIOS. Version 1.00-05 (325 EDO M70-02)

S3 VIRGE 86C325

The driver has been tested with the group of S3 ViRGE 86C325 and ViRGE/DX 86C375 cards to the right.

CGX V3 drivers only support the ViRGE and ViRGE/DX cards with 2MB or 4MB.

The CGX V3 driver only supports 1 display device. The plan for CGX V4 is to have it support upto 4 display devices and AmigaDisplay at the same time.

Ecco l'elenco delle schede Virge supportate come appare sulla pagina web della Mediator presso http://www.vgr.com/mediator/.

Riti VooDoo

Il discorso per le schede video PCI più pompate, al momento per lo più VooDoo 3, è decisamente complicato, a causa di alcune manovre poco chiare e di varie voci di corridoio che parlavano di esclusive e scorrettezze varie mai in realtà verificate. L'unica cosa che sembra certa è che per la Mediator è stato avviato lo sviluppo di un driver per VooDoo3 il quale è stato anche rilasciato al pubblico in versione Alfa per togliersi lo sfizio di vedere il Workbench su una scheda 3DFX. Gli autori fanno presente che, a differenza del loro solito modo di operare, questo driver è stato rilasciato in uno stato embrionale, non ancora utilizzabile per le normali operazioni, ma solo per eventuali test. Purtroppo non siamo riusciti a reperire in tempo una VooDoo3 PCI e quindi non abbiamo potuto appurare il funzionamento e le prestazioni di tale driver, ma visto che sono gli autori stessi a sconsigliarlo, sicuramente sarebbero stati più i litigi che i vantaggi nel provarla.

C'è poi una nota negativa, che riguarda lo sviluppo di questo driver attualmente congelato: ancora non si sa quindi se lo sviluppo verrà ripreso e in quali tempi questo avverrà.

Comunque, cercando di essere ottimisti (non è facile ma visti gli ultimi sviluppi da un anno a questa parte lo si può essere), ci sarebbe inoltre da sperare nel supporto per le nuove VooDoo 4 e VooDoo 5, entrambe realizzate anche in versione PCI in favore del mercato Macintosh. Purtroppo, nel mondo PC, la politica adottata dai programmatori, che spingono all'acquisto di nuove risorse piuttosto che sfruttare quelle già presenti, la necessità di trasferire grosse quantità di dati grafici e le solite leggi di mercato impongono ai produttori l'AGP come soluzione quasi unica per le loro schede video, rendendo quindi le schede PCI sempre più una rarità.

PCI in rete

Poiché PCI non significa solamente schede video, abbiamo inoltre provato ad installare una piccola rete domestica, ma alcuni problemi a partire dal fatto che le schede che abbiamo finora reperito non sono nella lista di quelle compatibili, non ci hanno permesso di eseguire test soddisfacenti. Anche per quanto riguarda le schede di rete, rimandiamo quindi ad un futuro approfondimento, anche in attesa di una maggiore compatibilità della Mediator e del suo software con le schede PCI ancora rintracciabili sul mercato.

La compro?

Attualmente il costo della Mediator si avvicina alle 400.000 lire, cosa che, viste le attuali prestazioni, pone seri dubbi sulla validità dell'acquisto. A questo punto cerchiamo di elencare i motivi per cui varrebbe la pena averla, accompagnati dai "contro" della situazione. Partendo da questi ultimi, sicuramente c'è da storcere il naso alla vista del prezzo, in quanto calcolando che per comprare Mediator, scheda Virge e CyberGraphX 4 si raggiunge, se non si supera addirittura, il costo di una BVision; se la necessità è solamente quella di una scheda video per avere alte risoluzioni e alte prestazioni, per un possessore di PowerUP la migliore soluzione rimane sempre la BVision in quanto con la stessa spesa si hanno prestazioni nettamente maggiori, soprattutto nel 3D.

Di contro, la Mediator si accontenta del processore 68020 della scheda madre del 1200 o di qualsiasi acceleratrice, non necessariamente di una BlizzardPPC, e si rivela quindi più adatta a computer non molto espansi. Se oltre ad una scheda video l'utente necessita di costruirsi una rete, ci sono molte schede di rete economiche su PCI, quindi in questo caso la scelta di prendere la Mediator acquista ulteriori punti. Sempre a suo favore inoltre troviamo il connettore per l'alimentazione (da tenere in giusta considerazione) e il fatto che molto probabilmente la scheda sarà la base per una della alternative dell'AmigaONE, fatto che comprova la buona qualità della scheda.

C'è poi da considerare che i produttori assicurano che in cantiere ci sono una serie di progetti per il supporto di diverse schede tra cui audio e TV, cosa che renderebbe la Mediator ancora più appetitosa.

A questo punto non ci resta che rimanere in trepidante attesa di tutte le novità che ci sono state promesse, dai veloci driver per CyberGraphX 4 alla Mediator per il 4000, dalle schede SharkPPC agli AmigaONE. Il Natale che si avvicina sarà sicuramente il più ricco di sorprese degli ultimi anni per la comunità Amiga. Voi che ne dite, un bel AmigaONE sotto l'albero? ■

Aminet CD: 37,38, Games e... Rete!

di William Molducci

Riprendiamo la recensione dei CD di Aminet con i volumi 37 e 38, che includono rispettivamente due regali del calibro del gioco Zombie Massacre e del programma di grafica bitmap della Cloanto, ovvero il mitico Personal Paint nella versione 7.1b, con librerie ottimizzate per i vari processori della serie Amiga.
Parliamo anche di un altro CD della serie Aminet, uno speciale "Aminet Games" che regala Gloom 3, Max Rally, Xtrene Racing, una selezione tratta da Gamer's Delight 2 e tanti altri giochi.
Nella parte finale dell'articolo segnaliamo alcuni programmi disponibili in Rete e nei numeri precedenti di Aminet.

Aminet 37 e 38

Nel volume 37 è contenuta la versione completa di Zombie Massacre, che differisce da quella commerciale per la mancanza di alcuni extra (file multimediali, contributi, tracce sonore alternative, eccetera), di notevole estensione.

Entrando nel CD notiamo subito l'aggiornamento di TextConvereter, giunto alla release 2.12. Si tratta di un programma in grado di leggere i documenti prodotti con MSWord (DOS/Mac e Win), WordPerfect, AmiWriter, FinalWriter e WordWorth, oltre ai formati RTF e HTML, per convertirli in HEX (per i programmatori) e altri formati.

Nella sezione dedicata alla Cloanto, all'interno dell'area Biz, sono disponibili i programmi ColorType 3.1 e Personal Fonts Maker, già segnalati in altri articoli, ma potete trovare anche la personal_icon_io_library, con la quale, per mezzo di Personal Paint, è possibile caricare un'immagine e salvarla come icona per AmigaOS 3.5. Questa versione elimina alcuni bug di quella precedente.

Se siete degli accaniti seguaci di WordWorth non dimenticate di entrare nella directory riservata alle path (biz), dove troverete l'aggiornamento numerato 7.01, denominato con il sinistro nome di "final update".

Nostalgia v1.6B2 (misc/emu) richiede AmigaOS 3.x e la GuiGFX.library; si tratta di un sistema di multi-emulazione, con supporto per PPC (WarpUP), assolutamente freeware, con cui si possono far girare i giochi per ColecoVision, Gameboy e Gameboy Color, Atari Lynx, Super Nintendo/Famicon e NeoGeo, con una sola interfaccia.

in alto, immagine della copertina di Aminet 37. a sinistra, Aminet 38 contiene la versione completa di Cloanto Personal Paint v7.1.b.

Scheda prodotto
Aminet 37
Autore: Schatztruhe
Distribuzione: Schatztruhe
Sito Web: http://www. schatztruhe.de
E-mail: stefano@schatztruhe.de
Prezzo: lire 24.000 (circa)

Scheda prodotto
Aminet 38
Autore: Schatztruhe
Distribuzione: Schatztruhe
Sito Web: http://www. schatztruhe.de
E-mail: stefano@schatztruhe.de
Prezzo: lire 24.000 (circa)

Quest'ultimo avanzamento nel suo sviluppo fissa un piccolo bug presente in quello precedente.

Frogger è stato aggiornato alla versione 1.57, si tratta di un ottimo player per file MPEG1 e 2, ottimizzato per processori 68030/40/60 e PPC (WOS). Anche RiVA, uno dei suoi concorrenti più agguerriti è stato aggiornato: in quest'ultima versione è stato implementato il supporto per system stream, corretti alcuni bug e incrementata la velocità.

Aminet 38 contiene la versione completa di Personal Paint 7.1b, che può essere caricata direttamente da CD-ROM o copiata su hard disk, previo inserimento di un semplice assign.

Nella sezione grafica è disponibile la versione 5.2 di VHIStudio, un'importante utility con la quale si possono grabbare immagini con qualsiasi hardware, per esempio VLAB, FrameMachine Masoboshi MVD 819, GVP IV24 e fotocamere digitali (queste ultime tramite apposito driver). Le fotocamere utilizzate per il test, di cui si garantisce la compatibilità sono: Olympus Camedia C420L, 820L, 830L, 840L, 900Z, 920Z, 1000L, 1200Z, 1400L/XL, 2000Z, 21 e 2500, Kodak DC 210+, 210, 200+, 200, 215, 240, 240i e 280, oltre alla Nikon Coolpix 700. La seconda lista prende in esame i modelli che dovrebbero funzionare (usano lo stesso protocollo), ma non sono state testate: Agfa ePhoto Reihe, Epson PhotoPC, 500, 550 e 600, Sanyo VPC-G200, G200EX e DSC-X300, Nikon Coolpix 900 (il modello 600 è incompatibile), Sierra Imaging SD640 e Toshiba PDR-2. Il programma supporta il processore PPC (WarpUP e PowerUP) e le schede grafiche. Le immagini vengono salvate nei formati PBM, PPM e JPEG.

In alto - Immagine della copertina di Aminet Games. A lato - Immagine inserita all'interno della sezione "Pix" di Aminet 37.

Tra le altre cose segnaliamo l'aggiornamento per ArtStudioPro (V3.2 rev5), mentre tra i driver fa la sua prima apparizione quello per i DVD-RAM (FFS o SFS): si tratta di una versione ancora in fase di sviluppo (0.6), e naturalmente freeware.

Aminet Games

La selezione effettuata per questo CD "speciale" è interamente dedicata agli smanettoni, ovvero agli appassionati dei giochi su Amiga.

Nel cassetto denominato Bonus sono inseriti i giochi in versione completa: Gloom 3 (funziona anche con scheda grafica), Xtreme Raging, Max Rally e una raccolta di 70 giochi provenienti da Gamer's Delight 2, in duplice versione in inglese e tedesco.

Tutto il materiale è stato testato con Amiga 4000/040, ma naturalmente si devono sempre considerare le varie configurazioni e soprattutto la compatibilità con le schede grafiche.

Molto simpatica l'area Gag. Il primo "scherzo" che vi consigliamo di lanciare è quello dedicato a Petro, il mitico ex-Presidente.

Nella sezione Board sono disponibili alcuni classici come Risiko, Backgammon, solitari, Monopoly, FreeCell (versioni 1.7 e 1.8), LaserRace, Shanghai, VChess V3.5 e 4.0, oltre a Stratego.

Per i nostalgici di IPISA, e in particolare dell'edizione 1997, consigliamo di rivedersi e di rigiocare, con Traumazero Preview 2; sempre rimanendo nella directory Demo non possiamo non nominare il dimostrativo di The Big Red Adventure e la preview di Capital Punishment.

Nella categoria 2Play spicca BlitzBombers, un gioco in full version, già rilasciato in numerose altre raccolte, ma sempre appetibile per gli eventuali ritardatari. Altre citazioni comprendono il clone di BomBer Man, Roket, un gioco anti-gravità per chipset AGA, e Dr. Zoardes, definito come gioco psicologico.

Nei game d'azione non mancate di selezionare Super Kikstart 1.2, in versione completa (edizione speciale per Aminet, con 20 livelli), dove dovrete dimostrare la vostra abilità di piloti e superare una miriade di ostacoli (palloni). Si tratta di un rifacimento di un gioco compilato per il mitico C= Plus/4, naturalmente la versione per il nostro computer è stata arricchita di grafica e musica.

Altri giochi in versione completa, presenti sul CD, sono FaYoh (un po' datato), FaYou 2, un platform stile Super Mario World, AMIgotchy (supporta le schede grafiche e TCP/IP, per giocarlo facilmente anche su Internet), MangFendAce, Offence (shoot'em up) e Twinz v3 (13 livelli).

Tra i passatempi da lanciare sul Workbench citiamo il clone di Arkanoid, Blackjack (gioco di carte), Buergermeister, che purtroppo è disponibile soltanto in tedesco, con il quale si deve gestire una città (vi ricordate di Sim City ?), i classici cloni di Tetris, Master Mind e l'immancabile solitario.

Nel cassetto Misc sono inseriti Abd, un clone di Boulderdash, testato su tutti i processori della serie 68000, installabile su

Scheda prodotto
Aminet Games

Autore: Schatztruhe
Distribuzione: Schatztruhe
Sito Web: http://www. schatztruhe.de
E-mail: stefano@schatztruhe.de
Prezzo: lire 24.000 (circa)

hard disk, con buon supporto di grafica e suono e con ben 60 diversi livelli, oltre all'apposito editor, con cui se ne possono creare tanti altri. Un altro clone di questo gioco famoso dai tempi del C=64 è ADVMiniDash, che gira anche sugli A500 inespansi. Chi ama giocare con gli elicotteri non può fare a meno di lanciare Heli, anche questo offerto con numerosi livelli e un buon supporto audio. Infine citiamo i vari PacMan e StaAid2, in versione dimostrativa, con cui è possibile creare quiz e test. La versione disponibile è la 0.8, la provenienza di questo archivio non potrà non fare palpitare i cuori dei "vecchi" amighisti, si tratta infatti di Fred Fish.

Aminet on-line

Prima di chiudere vediamo una piccola selezione dei programmi più meritevoli apparsi nei precedenti CD della serie Aminet, e ancora presenti naturalmente in Rete (e nel CD allegato a questo numero di Amiga Life!).

Jpeg2mov è un programma che necessita di MUI, utile per realizzare animazioni in formato QT-MOV, partendo da semplici immagini in formato Jpeg (24 bit o 8 bit con scala di grigi) e PNM. Oltre alle immagini è possibile inserire anche l'audio, tramite la conversione di file in formato AIFF, 1-16 bit, 100Hz-65KHz, 1/2 canali. Le animazioni possono essere ricompresse, se si utilizza QuickTime 3 (registrato) su un Macintosh o un PC.

I frattali da sempre hanno avuto i loro estimatori, e ultimamente vengono sempre più utilizzati, in opere 3D e 2D, per dare un tono di originalità e allo stesso tempo di raffinata eleganza, come nel caso delle immagini realizzate da Francesco Franceschi, già organizzatore del Pixel Art Expo' di Roma e recente vincitore del concorso di computer grafica "Creativa 98", svoltosi a Faenza. Questa piccola introduzione presenta in degno modo FlashMandel di Dino Papararo, giunto alla versione 1.4. Altre volte ci siamo occupati di questo programma, che continua nel suo sviluppo. Vi ricordiamo che gira su tutti i modelli Amiga con Kickstart 3.0 e che vi sono apposite versioni per processori 68020 e 040 con FPU, oltre a quella generica per 68000. In questa versione è stato eliminato un bug nella gestione della palette, che compariva nel momento in cui si diminuiva e poi si aumentava il numero dei colori; inoltre sono stati aggiunti effetti di dissolvenza tra i cambi di schermo, nuove palette e preparato il codice per l'uso del PPC. Il programma rispetta totalmente il sistema operativo e il multitasking, facendo uso solo delle funzioni di libreria standard, e usa matematica a virgola fissa a 32 bit per aumentare la velocità di calcolo su computer senza co-processore matematico. Il disegno del frattale sfrutta le caratteristiche di continuità probabilistica dell'insieme di Mandelbrot, che permette di abbreviare i tempi nel rendering di aree che abbiano la stessa velocità di fuga. Il programma è stato testato su A1200 standard e con Omega 1200, su A4000 con 68060/PPC604 e CV64, oltre ad A3000 con Picasso IV e A2000 con GVP Combo + CV643D. Per il futuro l'autore prevede il supporto del PowerPC per effettuare rendering in tempo reale, oltre al supporto della locale.library.

Tra i programmi di grafica segnaliamo Portrait v1.3, che supporta anche il formato Jpeg, utile per elaborare immagini a 24 bit, che richiede una scheda grafica (non indispensabile) e almeno AmigaOS 3.0.

Nella sezione riservata agli emulatori (misc/emu) l'ultima versione di ShapeShifter (3.10), divenuto freeware, senza la necessità della chiave di registrazione. Sempre per il programma di Christian Bauer sono inseriti alcuni driver video, tra cui WindowEVD, con il quale si può lanciare l'emulazione in una finestra. Per ottenere una buona velocità di esecuzione si deve possedere una scheda grafica e almeno un processore 68040 o 68060.

Se siete appassionati di animazioni non perdetevi il mitico scontro tra Doom e Bill Gates, ovvero chi è causa del suo mal pianga se stesso! Non mancano filmati in formato MPEG generati dalla premiata ditta "Wildfire&PPC", un marchio di vera garanzia.

Klaus Keppisch propone di utilizzare i floppy disk in modo intensivo, aumentandone la capacità rispettivamente a 984 e 1.968 Kbyte. Si tratta di una modifica al trackdisk.device (V3.3), con tanto di funzione di verifica della buona riuscita della formattazione.

Anche se sono passati molti anni da quando sono uscite le ultime versioni di programmi del calibro di DeLuxe Paint (a proposito, lo sapevate che viene ancora utilizzato per realizzare le animazioni per i CD multimediali della DeAgostini, tra i quali Omnia Junior, Base Terra e Omnia Gold?), ADPro, Brilliance, quasi tutti gli utenti Amiga li utilizzano ancora e con profitto, ma purtroppo il passare del tempo si fa sentire, soprattutto per quanto riguarda il formato dei file supportati (tranne naturalmente ADPro). Ecco quindi che HappyDT può dar loro nuova linfa e soprattutto entusiasmo, il suo compito è quello di far sì che vengano utilizzati i datatype, e questo per immagini, animazioni e suoni. La versione presente on-line (e nel numero 30 di Aminet) usa la datatype.library v45, supporta le animazioni ed è facilmente configurabile, per quanto riguarda i programmi a cui applicarla. La versione non registrata ha qualche limitazione, che comunque non preclude un suo proficuo utilizzo. La localizzazione prevede anche la nostra lingua e se ne consiglia l'inserimento in WBStartup. Un apposito editor consente di selezionare i programmi a cui applicare le funzioni di HappyDT.

Le compilation tratte da Aminet contengono sempre un ottimo archivio fotografico.

Appunti

In questo articolo vi abbiamo segnalato una parte del contenuto dei due ultimi volumi tratti da Aminet e una selezione di quello pubblicato precedentemente e attualmente on-line. Si tratta comunque, come sempre, di una piccola parte del materiale disponibile, per cui il nostro invito è di acquistarli e testarli su AMIGA!

Più specifico il discorso relativo ad Aminet Games, che è dedicato, se non proprio riservato, agli appassionati di giochi, ma potrà far gola anche a chi preferisce passare qualche momento ludico con il suo AMIGA. La qualità dei bonus è veramente ottima, e inoltre si possono ritrovare altre "chicche" all'interno delle tante sezioni, le prime delle quali sono proprio i giochi in versione completa. ■

In prova

Amy Resource Backstage Edition

di William Molducci

Amy Resource ritorna con un nuovo volume, che contiene gli indici dei CD precedenti, interviste, filmati MPEG, l'archivio di Dave Haynie e oltre 100 software, di cui alcuni in versione completa.

Immagine della copertina di Amy Resource Backstage Edition.

Dopo un po' di tempo ritorna Amy Resource, con un'edizione speciale intitolata "Backstage Edition", con cui la Interactive ha voluto celebrare i quattro anni di pubblicazione di questa fortunata serie di CD-ROM, offrendo agli utenti un nuovo prodotto.

Non si tratta infatti di una raccolta di quanto già pubblicato, ma di un vero e proprio nuovo volume, che contiene, tra l'altro, le bozze inedite delle cover di Eric W. Schwartz, il completo indice dei contenuti di tutta la serie (che, nei suoi 15 volumi, si compone di oltre 9 GB di material), e il dimostrativo originale da cui è nato Amy Resource (80 MB), inizialmente intitolato AmigaResource e successivamente modificato per necessità legali. Il demo venne preparato su cartuccia ZIP e mostrato ai principali rivenditori italiani, per valutarne la risposta. Tra i suoi contenuti, oramai chiaramente obsoleti, segnaliamo le immagini realizzate con Cinema4D, alcune animazioni di Eric Schwartz e l'Amiga 4000 Hardware Guide.

Tra i tanti "regali" contenuti nel CD emergono l'ultima versione completa di DeliTracker II e il gioco, anche questo completo, Beneath a Steel Sky della Revolution Software, nella duplice versione con i dischetti e gli ADF per provarlo su PC con UAE, e per CD32, con grafica ed effetti sonori migliorati.

Un'altra novità consiste nel fatto che tutti i dati e i documenti possono essere visionati anche su computer differenti da Amiga. A questo scopo è stata realizzata un'interfaccia in HTML, che consente di visionare i contenuti dei CD senza accedervi via Workbench. Quest'ultima soluzione rimane comunque la migliore.

I contenuti del CD. La suddivisione in cassetti non metterà in difficoltà gli utilizzatori dei volumi precedenti. Per questo ultimo volume la Interactive non si è voluta risparmiare, come si vede nel CD sono presenti ben 649 MB di dati!

Scheda prodotto

Amy Resource Backstage Edition
Autore: Interactive
Distribuzione: Interactive
Sito Web: http://www.amyresource.it
E-mail: danelon@amyresource.it
Prezzo: 28.000 lire

Amy Resource Backstage Edition propone una raccolta di software cosiddetto indispensabile, che ha sempre la sua utilità, ma la parte più appetibile è contenuta nella sezione Highlights.

Molto ricco e interessante il cassetto Memorabilia, contenente diverso materiale "storico" su Amiga.

Qui si può consultare l'archivio tecnico di Dave Haynie, già noto ai lettori di Amiga Life, con le specifiche dei computer Amiga (tra cui anche il mitico 3000+, l'Amiga mai commercializzato che avrebbe senza dubbio cambiato il corso degli eventi). Non manca l'intervista ad Andy Warhol, realizzata da Amiga World, slide e testi di Jay Miner, il padre di Amiga, di cui è disponibile anche l'intervista realizzata da Mike Nelson, nel settembre del 1992, ed infine Juggler, l'animazione mito del nostro computer, e i filmati commerciali di Amiga, realizzati dalla Commodore. Completano la sezione il contenuto di Workbench Nostalgia, ovvero "tutto quello che si vuole e si deve sapere sulle varie versioni del Workbench" e Amiga History, un veloce excursus della storia di Commodore e Amiga.

Nel cassetto patch è inserito il BoingBag 1, indispensabile per chi avesse acquistato recentemente AmigaOS 3.5 e non fosse al corrente di questo aggiornamento. Altro materiale per quest'ultima versione del sistema operativo è disponibile nell'omonimo cassetto.

Da non perdere anche la selezione di demo e moduli, ovvero il meglio della scena, così come Linux Apus, rintracciabile nella directory riservata ai possessori di PPC.

Tra le utility segnaliamo la versione 4.15 di Directory Opus, con tanto di tool e sorgenti. Non mancano Executive v2.10, MagicStartMenu, MCP, Scalos, MUI, ToolManager (versioni 3.1 e 2.1b), HappyENV e Apdf, in versione per tutti i processori della famiglia Motorola 68000 e PPC. Nel cassetto riservato alla grafica fanno bella mostra di sé PhotoAlbum, CyberShow, Visage, CyberAVI e PerfectPaint 2.2 (richiede 68030 o superiore, coprocessore matematico e OS 3.x). Chi predilige i moduli musicali può trovare materiale interessante nella sezione Musica, che contiene moduli demo e quelli tratti da giochi, come ad esempio Bubble Bobble, Turrican, Wings of Death Rulez, SpaceCabin e Skogens.

Carli & Spike sono due dei tanti personaggi creati da Eric Schwartz.

Il logo dell'archivio di Dave Haynie.

Appunti

Amy Resourge Backstage Edition ci riporta ad una delle stagioni migliori della comunità Amiga del dopo Commodore.

Quello che può essere considerato il meglio delle raccolte precedenti si è dimostrato uno strumento indispensabile per gestire tutti i volumi della serie, grazie ai preziosi indici, ma, come già affermato, può a tutti gli effetti essere considerato un nuovo prodotto, considerando tutte le novità che contiene.

I pezzi forti sono rappresentati dai giochi in versione completa, dalla distribuzione Linux Apus e dai contenuti di Memorabilia, ovvero la pubblicità storica (con i filmati in formato MPEG), l'archivio di Dave Haynie e le interviste di Jay Miner e Andy Warhol.

Luca Danelon ha voluto dare una memoria storica alla comunità e di questo dobbiamo essergli grati.

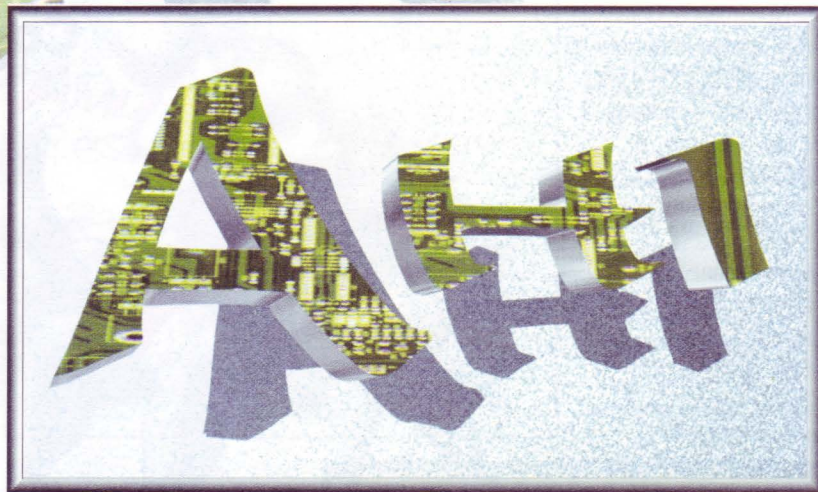
Sarebbe interessante produrre un volume interamente dedicato a quanto realizzato dalla comunità internazionale, in tutti i settori nei quali AMIGA da sempre eccelle, ovvero arte, grafica, cinema e multimedia.

Lo lasciamo come suggerimento per i futuri CD!

Tutorial

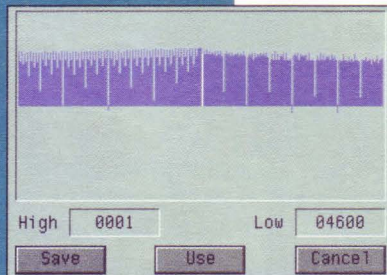
Usiamo AHI

di Andrea Favini

L'Amiga ha vissuto per anni su un'unica soluzione per quanto riguarda l'audio, la buona vecchia Paula. All'inizio si è trattato di un grosso vantaggio sui PC che gracchiavano dal loro cicalino e per avere un'audio decente dovevano comprare le allora costose SoundBlaster. Attualmente però, nonostante l'audio di Paula gestito da AmigaOS sia ancora molto valido, si è resa necessaria qualche innovazione. Per potere gestire tutte le schede audio disponibili senza traumi, Paula compresa, è nato AHI, Audio Hardware Indipendent, che costituisce un'interfaccia tra il software e le risorse Audio, qualunque esse siano (basta che ci sia il driver!).

Installazione

Per prima cosa procuriamoci i file necessari (che troverete nel CD allegato alla rivista). L'installazione dei file necessari la si fa comodamente con l'installer allegato. Lanciandolo ci verranno chieste alcune cose. Nel pannello relativo ai file da installare, l'unica cosa che possiamo omettere sono i documenti (User documentation), tutto il resto serve. Successivamente ci verrà chiesta quale interfaccia vogliamo installare per il programma di preferenze: BGUI, che richiede l'installazione della BGUI.library, presente nell'archivio che va però installata a parte, o la più classica MUI. Alla richiesta "Do you want the handler to be activated at boot time?" rispondiamo Yes, così che il dosdriver AUDIO verrà automaticamente copiato in devs:dosdrivers e così inizializzato durante li boot. Nel pannello hardware assicuriamoci di selezionare tutte le schede a nostra disposizione. Se non si dispone di schede audio aggiuntive bastano Paula (il buon vecchio chip integrato dell'Amiga) e Filesave (modi per rein-

Calibrazione di CyberSound

Una volta lanciato il programma compariranno due requester, uno di diclaimer (le solite cose...che l'autore non è responsabile..., ecc.) e uno di istruzioni. Dando "I see" entrambe le volte è possibile procedere alla calibrazione. Nella finestra compaiono tante piccole colonnine, ognuna delle quali è associata ad una determinata banda di frequenza. Alziamo il volume dell'impianto al massimo e poi spostandosi con i tasti cursore ed agendo con + o -, modifichiamo, una per una, le colonnine sino a trovare il livello meno disturbato, ovvero quando non sentiremo più ne un fischio ne un ronzio. In realtà un minino di rumore di fondo c'è sempre, visto il volume alto, ed in alcuni casi non esiste una posizione silenziosa; si tratta di un lavoro di pazienza che può andare dai 20 minuti alle 2 ore abbondanti. Buon lavoro. Alla fine premere Save per salvare il lavoro fatto. Se tutto è andato per il verso giusto dovreste avere un file di nome 14bitcalibration posto in ENVARC:CyberSound/

dirizzare su file i brani riprodotti). Ultima richiesta è quella del tipo di CPU, quindi non dovrebbero esserci problemi. A questo punto, riavviando il sistema AHI è pronto all'uso.

Configurazione e uso

Anche se dovrebbe essere già stato eseguito durante l'installazione, conviene rilanciare il comando AddAudioModes (che dovrebbe essere stato copiato in C: dall'installer) per ricostruire il database dei modi audio. AHI è in grado di gestire frequenze fino a 48KHz, ma solo con schermi Productivity o sotto CGX e P96 attivando gli appositi parametri. Al primo avvio AHI è già funzionante, ma per ottenere il meglio andrebbe configurato. Lanciando il programma di preferenze, possiamo impostare diversi modi per 5 unità diverse, Music Unit per quei programmi che accedono all'hardware musicale a basso livello e Unit 0-3 per l'altro software, come ad esempio AmigaAMP. Ci sono varie modalità, tutte suddivise poi tra modi veloci (Fast), normali o alta fedeltà (HiFi), a 8 e a 14 bit, sia mono che stereo che stereo++ calibrati. Questi ultimi si avvalgono del driver CyberSound e della relativa utilità di calibrazione.

I modi a 14 bit sono quelli che danno la migliore qualità ma richiedono anche maggiore potenza di calcolo, quindi a meno che il vostro Amiga sia dotato di un almeno un 68040 ve li sconsigliamo. Un ottimo modo audio, molto veloce anche se non compatibile con tutto, è il Paula 8 bit DMA Stereo.

A seconda della modalità scelta ci sono diversi parametri selezionabili.

Il programma di preferenze di AHI.

Come scegliere l'unità AHI in AmigaAMP.

Le voci sono:

- Frequency: la frequenza di riproduzione. 44100 è quella dei CD.
- Channels: i canali da utilizzare. AHI può utilizzare più canali, poi mixati, ma non a basso livello, dove sono sempre due.
- Volume e Monitor: si possono regolare i vari volumi di default.
- Input e Output: quando possibile lasciano effettuare la scelta del dispositivo da utilizzare sia per campionare che per riprodurre. Output di solito è automatico; Input, solo nei modi a 8 bit, permette di scegliere, ad esempio con Paula, tra campionatore parallelo generico, Aura o Clarity. I dispositivi di Input sono comunque leggermente complessi da gestire, per cui ora non ce ne occuperemo.

Una volta regolate le varie unità siamo pronti all'ascolto. Proviamo ad esempio AmigaAMP, e selezioniamo l'unità 1 nelle sue preferenze. Nulla di più semplice.

Prima di chiudere segnaliamo la disponibilità, da poco più di un anno, del progetto AHI_PPC. Attualmente si trova ancora in fase sperimentale, per cui l'installazione è consigliata solo agli utenti esperti. ■

Come ottenere frequenze >28Khz con le schede RTG

Cyber56Khz: è un programmino che gioca con le variabili di CyberGraphX e a cui serve che si ainizializzato il monitorfile Multiscan. Funziona bene.

Le ultime versioni di CyberGraphX 4 (4.2pre7) e Picasso96 possiedono già una variabile per l'audio fino a 56 KHz. In particolare, con CyberGraphX basta digitare in una Shell: Setenv envarc:CyberGraphX/56KHZAUDIO 1.

Con Picaso96, invece, basta porre il valore 31 KHz alla voce KeepAmigaVideo di PVS.

Le luci della sera su Edmonton, nel profondo Nord del Canada.

Le webcam

di Gabriele Favrin

Molto prima di essere invaso da flussi audio/video e della TV, il web offriva già delle vere e proprie finestre sul mondo, spaccati di vita di un ufficio, dell'atrio di un'università o di una città. Ci riferiamo naturalmente alle webcam.

A differenza di quanto si potrebbe pensare, le webcam operano più da macchine fotografiche che da telecamere, quali in realtà sono. Il loro scopo è infatti generare ad intervalli regolari un'istantanea dell'ambiente nel quale si trovano. Il computer cui la webcam è collegata, poi, provvede a rendere disponibile l'immagine su un sito Internet.

Presentata così e di fronte a quanto oggi il web mette a disposizione, l'idea delle webcam può apparire sorpassata; in effetti la tecnologia che si cela dietro questo fenomeno non è fra le più sofisticate, né è richiesto l'uso di strumenti avanzati per la consultazione (basta un browser).

Tramite webcam possiamo curiosare anche alla NASA: ecco dove si trova lo Space Shuttle! (NASA TV).

Ma sta forse proprio in questa facilità di realizzazione ed uso la chiave della diffusione, tuttora crescente, delle webcam: una modesta spesa per l'hardware da collegare ad un sistema sempre attivo, come i server web, e il gioco è fatto.

Se inizialmente le webcam facevano capolino solo in uffici o laboratori informatici, oggi se ne trovano dappertutto: città d'arte, luoghi turistici, tangenziali, piazze, scuole, la NASA, la savana africana, ecc...

Descrivere il funzionamento delle webcam è facile. Lo è meno spiegare l'effetto che fa osservarne le immagini in rete. Sia chiaro, è un parere del tutto soggettivo, ma riteniamo, ed il successo delle webcam sembrerebbe darci ragione, che poter vedere comodamente da casa propria un frammento pur minimo della vita di un ambiente che si trova in un altro luogo, magari remoto, ispiri curiosità e risulti abbastanza coinvolgente, come lo è, ancor di più, rivedere luoghi che si sono visitati, magari una città a migliaia di chilometri dal proprio paese.

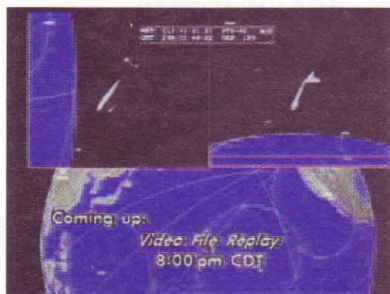
Vita di branco nella savana (Africam).

A spasso per il mondo

Iniziamo dunque questo tour attraverso il web e vediamo cosa offrono alcune delle migliaia di webcam che ci vengono messe a disposizione, talvolta per divertimento dei dipendenti di una ditta, in altri casi per fini promozionali. E' doveroso precisare che quelli che presenteremo sono solo alcuni esempi, scelti fra i siti esistenti. Per rendersi conto della vastità dell'offerta basta inserire in un qualunque motore di ricerca la parola "webcam".

Abbiamo citato le tangenziali: ce ne sono per tutti i gusti. Le telecamere che consentono agli organi competenti di verificare il fusso del traffico spesso trasmettono le proprie immagini anche sul web. Ufficialmente ciò dovrebbe servire all'automobilista per sapere dove troverà code ma, fino a quando non sarà possibile navigare in rete dall'auto, la consultazione di tali webcam avrà un fine più folcloristico che altro: che aspetto ha la tangenziale di Torino o quella di Milano? Come è fatta l'autostrada 401 che passa attorno alla città di Toronto in Canada?

Il Canada ci porta a parlare di un altro tipo di webcam decisamente più interessante: sul sito *http://www.montrealcam.com* sono disponibili dieci telecamere poste in altrettanti luoghi di interesse turistico a Montreal, fra cui il celebre Biodôme. Naturalmente non c'è solo il Canada: Parigi, Londra (con il suo Millenium dome), Los Angeles, Tokyo, Sarajevo, Gerusalemme (Muro del pianto) e molte altre città si offrono ai nostri occhi. Consultando webcam di paesi lontani non stupitevi se vedrete condizioni di luce diverse da quelle italiane: esistono i fusi orari e le webcam aiutano a concepirne l'idea.

Anche l'Italia da qualche tempo sembra aver scoperto che "webcam è bello". Troviamo dunque, oltre alle webcam sulle tan-

Una tenera immagine raccolta da Africam.

genziali, un nugulo di telecamerine sparse per lo stivale, a partire dal Comune di Torino che ne offre ben sei sul proprio sito. Webcam anche a Milano, Genova e Rimini con la "beachcam" che, se in questa stagione ci mostra il famoso "Mare d'inverno" di Ruggeriana memoria, la prossima estate offrirà ai "voyeur" del pianeta le bellezze e le "grassezze" degli italiani al mare. Ancora webcam sulle dolomiti, a Firenze e Napoli, sull'Etna e a Cortina D'Ampezzo per cercare di intravvedere qualche VIP a Ferragosto. Non manca una webcam a Venezia: all'indirizzo *http://turismo.regione.veneto.it/webcam* è possibile ammirare il Canal Grande di giorno e di notte. E la lista potrebbe continuare...

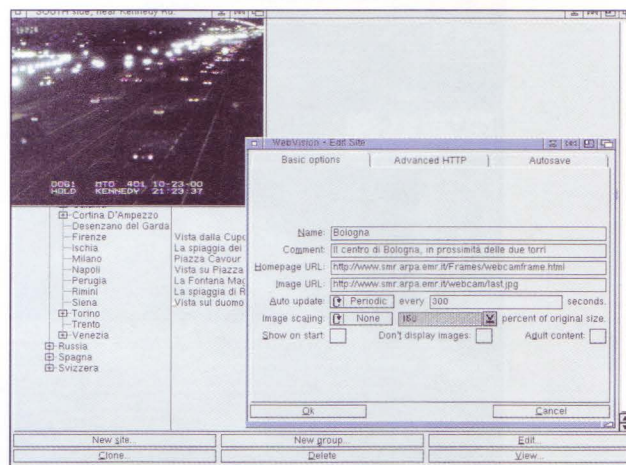
Stanchi di visitare scorci di città? Ci sono molti altri soggetti, a partire da NASA TV, emittente multicanale trasmessa dal Kennedy Space Center, di cui possiamo vedere le immagini in onda. Non si contano poi pub e uffici (ad esempio la sede della Be), fino alle case stile "Grande Fratello".

Eh sì, perché la cosiddetta novità del panorama televisivo mondiale va a riprendere, oltre che un famoso film, l'esperienza che già diverse persone hanno scelto di affrontare: una vita spiata dalle telecamere, non della TV ma del web. A precorrere i tempi è stata Jennifer Ringley, che dal 1997 si offre ai curiosoni del mondo sul sito *http://www.jennicam.org*. Nulla a che vedere con le tecnologie del "Grande Fratello": la sua webcam trasmette un'immagine ogni 15 minuti (aggiornamento più frequente per chi paga), ma all'inizio l'idea ha fatto scandalo visto che la signorina regala al pubblico anche la sua movimentata intimità. A questa iniziativa ne sono seguite altre, fino a giungere ai programmi che tutti conosciamo.

Chiudiamo questa breve carrellata di siti parlando ancora di maschi e femmine ripresi in momenti intimi, di vita familiare o nell'attimo della riproduzione. Nessuno scandalo però: si tratta di animali selvaggi. Gli appassionati dei documentari televisivi sul tema non possono perdersi il sito http://www.africam.co.za, che consente di seguire la vita degli animali di alcuni parchi africani grazie a telecamere poste vicino alle pozze d'acqua, e all'incessante lavoro dei ranger che costantemente filmano le loro perlustrazioni. Interessante il fatto che gli spettatori sono invitati a segnalare le immagini più curiose e chi propone la più interessante può vincere dei premi.

Vedere le webcam con Amiga

Per accedere ad una webcam è sufficiente un normale browser, e infatti quelli Amiga di solito non danno problemi. Tuttavia l'uso di un browser comporta molti passaggi intermedi (ricerca nel bookmark, caricamento del sito con annessa grafica, ecc.) che si potrebbe voler evitare quando la sola cosa che si cerca è un'immagine ben precisa. Questo deve aver pensato Troels Walsted Hansen, autore di WebVision. Tale programma consente di memorizzare in una lista divisa per tipologia gli indirizzi delle immagini (comprensivi di commento ed eventuale filtro per quelle a luci rosse) ed accedere alla webcam desiderata in maniera veloce.

Supportato da Voyager e AWeb (tramite un apposito script), WebVision si rivela un comodo strumento per gli appassionati di webcam. Il programma è shareware, e la registrazione consente l'uso di una funzione di aggiornamento automatico dell'archivio webcam. L'unica carenza rilevante è l'assenza di decoder interni per le immagini. Ciò comporta l'utilizzo dei datatype, non sempre stabili o totalmente compatibili con i vari formati (JPEG in primis), ma soprattutto privi della decodifica progressiva delle immagini, che quindi vengono caricate interamente prima di essere visualizzate.

La configurazione di una webcam su WebVision. Si notino le numerose opzioni disponibili per ogni sito. Nel frattempo teniamo sotto controllo il traffico sulla "Highway 401" di Toronto, casomai dovessimo andarci...

Un problema più serio è invece il diffondersi di webcam controllabili tramite interfacce Java. Queste webcam offrono una maggiore interattività, consentendo di deciderne orientamento e zoom, ma escludono completamente l'utente Amiga. Se comunque disponete di un browser con supporto Java (in emulazione o su LinuxPPC) vi consigliamo di provare una di queste telecamere (ad esempio *http://www.artiscam.com*): controllare un apparecchio a distanza tramite web è molto divertente!

Nel CD

Gli indirizzi delle webcam citate, nonché di molte altre, sono presenti sul CD-ROM allegato alla rivista.

Il CD contiene anche una speciale raccolta delle immagini più belle dalla savana, donate da Africam al lettori di Enigma Amiga Life.

host contacted

Il cuore mi farebbe aprire questo articolo con l'AmigaOne e con le news che arrivano dall'Australia. Ma la ragione mi dice di tralasciare tutte le notizie e gli annunci fatti da Bill McEwen, per i quali non basterebbe un Host Contacted. Questo mese come introduzione e prima parte del nostro appuntamento vi parlerò di alcuni siti alternativi ad Aminet, ovvero quei posti dove si può reperire software "direttamente dal produttore".

di Maurizio Bonomi

AudioMaster2K: ottime promesse, tante idee, poca sostanza... per ora.

Due mesi fa, a Pianeta Amiga, sono entrato in possesso di un vecchio campionatore audio stereo della CableTronic (un nome che ricorda i bei tempi andati). L'esigenza di mettere su digitale un po' di vinili e di audiocassette si è fatta avanti grazie anche alla bellezza e alla comodità degli MP3. E' chiaro che un giradischi in ufficio (sul posto di lavoro) non me lo posso portare, ma una bella raccolta di MP3 presi dalla mia "audioteca", sì. E così posso continuare ad ascoltare i miei pezzi preferiti in maniera comoda e assolutamente non ingombrante.

Ora... la qualità audio dell'SDA 275 (il campionatore in oggetto) non è tra le più eccezionali. Ma per registrare tracce audio a 22 KHz provenienti da fonti che quei KHz li raggiungono a malapena (le audiocassette si attestano proprio sui 22 e non di più) è più che sufficente. E il software? Beh, il discorso si fa un po' complicato... Il dischetto fornito con il campionatore ha provocato una guru carpiata mai vista sul mio computer, percui è scattata la ricerca di un software alternativo. L'unico software che avevo in casa era una vecchia versione di AudioMasterIV. Il programma funziona bene, ma è limitato in quanto campiona solo in RAM. Fortunatamente con le campionature a 22 KHz 64 MByte di RAM bastano e avanzano. Ma a questo punto quei due dischi Fast SCSI che mi ritrovo sotto "il cofano" a che servono? E allora mi sono detto: qui ci vuole un software che permetta la campionatura su Hard Disk. Diamo una sbirciata su Internet!

Su Aminet il software c'è, ma è poco affidabile. Per esempio, SoundFX è ricco di funzioni e supporta i campionatori paralleli, ma è un poco instabile, la versione demo non permette praticamente niente, e il programma è troppo contorto e difficile da usare.

SoundProbe (sempre in versione demo) crea guru a raffica tanto da far tremare il mio tower!

AHIRecord funziona bene (grazie anche al fatto che usa AHI come interfaccia di I/O), ma è un semplice campionatore, ovvero non permette alcun controllo né modifica al campionamento.

Poi troviamo AudioLabs (il nonno di ProStation Audio). Anche questo in versione demo e quindi limitato nelle sue funzionalità. Nell'attesa (forse vana) che AudioLabs renda Freeware il vecchio, ma ancora ottimo, programma che l'ha lanciata, visitate il loro sito all'URL http://www.audiolabs.it.

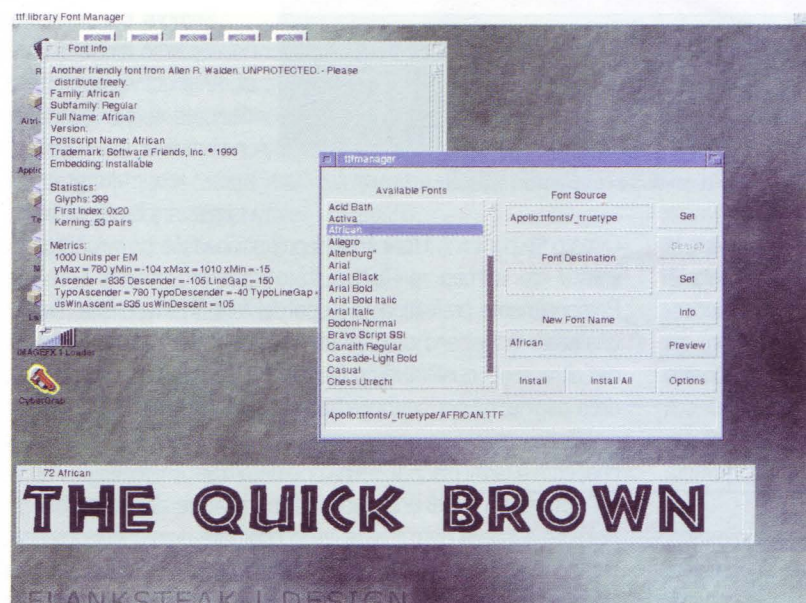
E allora, fallita la ricerca su Aminet, provo a cercare gli eventuali successori di programmi commerciali. Il primo obiettivo è AudioMasterIV (che fino a quel momento si era comportato meglio di tutti). Esiste un upgrade oppure qualche eventuale successore?

Dopo un po' ricerche tra Altavista e IRC, il nostro Favrin mi indica l'URL dove scaricare la demo di AudioMaster2K. Il pro-

DSS, un vecchio programma che funziona ancora bene. Un esempio per i posteri...

gramma è passato di mano; dalla Aegis Development a un programmatore di nome Frank Fenn, che ha ricominciato lo sviluppo rimodernando interfaccia (oserei dire rifacendola da zero) e aggiungendo diverse funzioni. L'URL è: http://www.nucleus.com/~fenn e da qui si può scaricare la versione 0.52 (poco dopo l'alpha). Questa versione è demo e l'autore dichiara di voler rendere commerciale il programma e invita a registrarsi. Peccato che questo AudioMaster funzioni poco e che sia (che novità) un covo di guru meditation. L'interfaccia MUI (che il sottoscritto non gradisce molto, in quanto bella ma troppo lenta) non serve a nascondere le carenze strutturali del codice. Il programma usa AHI e sembra riconoscere bene il campionatore (merito di AHI, più che altro). Ma appena la registrazione si conclude eccoti comparire la guru che, oltre a resettare per benino il computer, riesce pure a svalidare la partizione su cui è installato il programma. Un pericolo ambulante, insomma. Peccato, perché il supporto per i CDDA e tutte le funzioni promesse (non del tutto implementate, per ora) potrebbero configurare AudioMaster2K come un prodotto da tenere d'occhio. Certo che se l'autore spera di ricevere registrazioni a un programma che svalida le partizioni, mi sa che si sbaglia di grosso. Forse lasciare una demo in quello stato, liberamente scaricabile non è un'idea felice. Soprattutto se poi si accompagna il programma da una documentazione scarna che riporta addirittura l'obbligo a non inserire questa demo su CD. Non c'era bisogno che il signor Fenn ci obbligasse a non pubblicare la sua demo. Io e la redazione di EAL ci teniamo ai nostri lettori e alle loro preziosissime partizioni!

Comunque è interessante notare che l'idea di andare a ripigliare software, il cui sviluppo è cessato, riprenderne il codice e tentare una riesumazione, non è poi così fuori luogo. Potrebbe essere un'idea da proporre ai nostri intraprendenti programmatori... Chi ha suggerimenti a riguardo si faccia avanti; la rubrica APPELLO DEL MESE è "il posto" che fa per voi.

Per quanto riguarda il software di campionamento, sono andato a ripigliare un vecchio dischetto su cui c'era DSS, il programma che serviva a controllare il piccolo campionatore della GVP (il DSS8: ve lo ricordate? Quello con la scatolina trasparente). Il programma, che EAR aveva provato per voi qualche anno fa, funziona anche con i campionatori generici e, nonostante l'interfaccia "alla AMOS" (giocattolosa e in risoluzione hires PAL), il suo dovere lo fa senza farsi prendere da "meditazioni improvvise". L'unica nota dolente è che anche DSS usa la RAM... purtroppo. La mia idea di sfruttare l'accesso veloce dei mei dischi fissi SCSI è stata accantonata... almeno per quanto riguarda l'audio. Il copyright di questo programmino non è molto chiaro, e personalmente penso di indagare, perché mi piacerebbe poterlo inserire sul nostro CD. Se la cosa è fattibile lo troverete su questo o sul prossimo... Altrimenti continuate ad usare il vecchio AudioMaster.

TTFManager: gestione font TrueType con anteprima. Ottima cosa!

Il software Aminet

Partiamo subito con la selezione di questo mese. AAFONT è un interessante programmino che applica l'antialiasing ai font di sistema (schermo e icone del Workbench). Questa ope-

razione, divoratrice di CPU, viene realizzata in tempo reale dal programma (che risiede in memoria) dopo il pre-caricamento in memoria dei font usati. La presenza di una CPU superiore alle 040 è vivamente consigliata; con il mio 68040 a 40 MHz il rallentamento nell'apertura delle finestre sul WB è sensibile e un poco fastidioso. Con un bel 68060 a 50 MHz le cose dovrebbero cambiare notevolmente. Una domanda mi sorge spontanea: perché l'autore non prevede di realizzare una versione PPC? L'effetto che questo tool permette di ottenere, è gradevole ed "ergonomico", ma il prezzo da pagare è un po' alto. A voi l'ardua sentenza...

Questo mese l'uscita più interessante è sicuramente rappresentata dalla TTFLIB, la quale non è altro che una libreria (con relativi tool di gestione) che permette di "attaccare" i font TrueType all'AmigaDOS. Concepita con lo stesso concetto con cui lavora la bullet.library (quella per la gestione dei font Compugraphic di Agfa), TTFLIB è immensamente utile, in quanto permette l'accesso ad una vastissima biblioteca di font (commerciali e non) già disponibili per le altre piattaforme. E' chiaro che per un corretto uso, la compatibilità della libreria si deve restringere ai soli TrueType per PC (quelli con estensione .TTF), visto che quelli per Macintosh sono leggermente diversi (specialmente nella struttura del file stesso).

L'installazione è semplice. Dopo aver creato una directory dove "depositare" i font, tramite il tool apposito, denominato TTFManager, si indica la posizione dei font TTF, e si avvia l'installazione. Il programma legge path e nome del font, e crea il realtivo file .font nella directory di destinazione (tipicamente FONTS:). Questo file contiene 8 dimensioni predefinite e serve come link al font vero e proprio (che, vi ricordo, è in formato vettoriale e quindi viene renderizzato dal sistema ogni volta che lo si usa per la prima volta). La libreria viene distribuita in differenti versioni (ottimizzate per tutte le CPU 68k), ma è chiaramente indicata a sistemi con 68030 o superiori. I font che possono essere installati tramite questa libreria sono un'infinità, grazie anche al canale del pubblico dominio, dove se ne possono trovare diverse tipologie liberamente scaricabili e usabili . Ho potuto verificare la compatibilità con i TTF per PC installando la bellezza di 50 font provenienti da una raccolta Public Domain di font TrueType. In nessun caso ho riscontrato alcun problema e, anzi, ho apprezzato una piacevole superiorità qualitativa nella generazione dei font rispetto ai Compugraphic (sia in termini di leggibilità che di velocità di rendering). Questo grazie anche alle caratteristiche intrinseche del formato TrueType (graficamente superiori rispetto ai font Agfa) e alla presenza di una libreria di generazione scritta appositamente per il mio 68040. Dunque un bel "complimenti" agli autori di questo programma che tra le altre cose è completamente GRATUITO!

Skulpt3D. Se avvessi avuto una scheda 3D forse il grab sarebbe stato più invitante...

Sempre per rimanere nel discorso font e dintorni, ArialFont è un archivio dedicato a chi possiede un browser e vuole un buon font bitmap per visualizzare le pagine web. Questo file contiene il font Arial (di provenienza Windowsiana) convertito in bitmap e "ottimizzato" per i browser Amiga. Personalmente preferisco fare uso dei font TrueType che, se da una parte provocano un rallentamento nel caricamento di AWeb, dall'altra sono qualitativamente superiori e, nel caso di stampa della pagina, mi permettono di ottenere ottimi risultati.

Per cambiare completamente argomento vediamo una uscita che, oltre a farmi piacere, mi ha ricordato "i vecchi tempi che furono". Sto parlando di una nuova reincarnazione del mitico Sculpt Animate 4D della Byte'n'Byte (ve lo ricordate... un capolavoro nel campo della grafica 3D, che ha portato Amiga in un settore fino ad allora "frequentato" dalle sole workstation professionali). Un intraprendente programmatore francese (Stephane Guillard) è riu-

scito a procurarsi il codice sorgente (legalmente, naturalmente) e ne ha ricominciato lo sviluppo. L'archivio è identificabile con il nome di Skulpt_xxx, dove al posto delle x c'è la tipologia del processore (PPC o 68k).

Ma come è stato affrontato questo interessante progetto? Tanto per iniziare Guillard lo ha reso compatibile con le nuove versioni di AmigaOS, poi gli ha aggiunto il supporto per il sistema Warp3D, in modo da garantire una resa delle preview in tempo reale (vi ricordate quanto ci metteva il buon vecchio Sculpt, sui nostri "super-veloci" 68000?), e infine lo ha compilato sia per PPC che per 68k. Il sottoscritto (ancora in attesa della sua "sudata" PPC) è riuscito ad aprire il programma, ma non avendo alcuna scheda grafica 3D, non ha potuto provarlo. Il readme parla di supporto di: datatype per le texture, editing diretto delle sorgenti di luce, integrazione di modelli base per la modellazione (cubi, sfere, cilindri, ecc), preview real-time tramite Warp3D e supporto completo dell'RTG. Il programma non è ancora in grado di: fare il rendering in ray-trace, caricare i font outline di Amiga, generare animazioni, gestire al meglio il processore PowerPC. Inclusi ci sono i sorgenti e una semplice documentazione. L'idea di base mi pare encomiabile, anche se sono convinto sia uno lavoro lungo e complesso che richiederà tempo. Staremo a vedere.

Conclusioni

I progetti di acquisizione e riscrittura di vecchi programma considerati "estinti" è un'idea che può salvare molte situazioni di stallo nel parco software Amiga. Nella lista dei programmi che "riesumerei" volentieri ci sono: Scala, Lightwave, Real3D, AmigaVision (che all'epoca si poteva considerare il miglior programma di authoring per computer... poi venne un certo Director...), FinalWriter (anche se con AmigaWriter, in teoria, non ci manca niente), e tanti altri. Se pensate di voler aggiungere qualcosa a questa lista potete provare a rivolgervi alla rubrica che vi citavo poco fa, dove questi obiettivi verranno vagliati assieme alle eventuali iniziative di sollecito da spedire alle relative case software. L'unico nodo è "dove spedirle" in modo che la nostra voce venga ascoltata subito. La ricerca delle email giuste non è un compito facile, e per questo abbiamo bisogno di voi. Leggete i termini dell'iniziativa e poi "buona caccia a tutti"!

Nel frattempo vi invito a seguire i prossimi numeri di EAL, dove l'iniziativa del TalentScout prenderà il volo e inizieranno a spuntare i primi premi. E' ora di lavorare... datevi da fare!

L'appello del mese

Comincia da questo mese una mini-rubrica che abbiamo preannunciato in occasione dell'ultimo Pianeta Amiga.

In questo spazio, con una cadenza regolare (variabile tra l'uno e i tre mesi), troverete il testo di un'email da spedire ad un dato produttore software. Le "vittime" di queste email sono quelle case che hanno abbandonato o vogliono abbandore Amiga, cessando lo sviluppo di un determinato software. Ogni mese voi lettori ci potete mandare le vostre richieste, i vostri suggerimenti e anche le "vittime" che avete pensato di "colpire". Questa forma di battaglia pacifica vorrebbe cercare di convincere queste case software a non cessare oppure a riprendere lo sviluppo di software che Amiga non DEVE perdere.

Abbiamo previsto anche la possibilità di richiedere, presso alcuni sviluppatori, la possibilità di ricevere i codici sorgente di programmi e utility che richiedono un'aggiornamento, trasformando questi in software open source.

Invitiamo i lettori a partecipare numerosi a questa iniziativa che, sicuramente, potrebbe portare a molti benefici. Nel frattempo rimaniamo in attesa di chi può fornirci le email più adeguate a cui redirigere le nostre missive, segnalarci i prodotti più indicati e più appetibili e magari consigliarci il testo e le strategie migliori da usare.

Il testo dell'email lo trovate nel CD allegato. Lo schema sotto riassume solo gli obiettivi e le motivazioni. Questo mese l'iniziativa è esemplificativa, anche se rigorosamente programmata. Le email vanno spedite all'indirizzo indicatovi, firmate e, possibilmente, non personalizzate.

EAL si fa promotrice di questa iniziativa, ma dichiara di non avere intenzioni né di rivalsa né commerciali con le società segnalate.

Questa rubrica è vostra... fatene buon uso.

Missiva del mese. *Proposta numero 1:*

Email da spedire a	RealSoft, Finlandia. Indirizzo: development@realsoft3D.com
Produttori di	Real 3D, software 3D per Amiga
Ultima versione	3.4. Da tempo la RealSoft promette un aggiornamento... ma per ora niente è stato fatto
Sviluppo per Amiga	Cessato (nonostante gli annunci)
Richiesta	Una versione upgrade dell'attuale 3.4, RTG compatibile e, possibilmente, con il motore di rendering ottimizzato per 68060 o PPC

Indirizzo email: *amigalife.tecnico@pluricom.it*

In questa rubrica risponderemo alle vostre domande tecniche su qualsiasi modello di Amiga e le sue periferiche. Per ottenere una risposta precisa consigliamo di descrivere accuratamente il difetto e la configurazione dell'Amiga, includendo se possibile una stampa o un file-attach con i risultati di un programma diagnostico.

di Paolo Canali

Luigi Raschi ha un dubbio

Luigi Raschi ha un dubbio sulle uscite video di Amiga 1200. Mantenendo collegato l'Amiga ad una TV usando la presa "RF Modulator", vorrebbe contemporaneamente usare la normale uscita video RGB per un monitor VGA non multisync. Questa configurazione è utile poiché Luigi ha preparato 2 partizioni del disco fisso dalle quali fare il boot. La principale è configurata nella modalità multiscan usando le preferenze screenmode e serve alle applicazioni del Workbench (Internet, ecc.); la seconda è configurata su PAL (15 KHz) e quindi va bene per i giochi e tutte le altre applicazioni che aprono schermi PAL. Il dubbio è che si possa danneggiare qualcosa tenendo contemporaneamente collegati sia monitor che TV, anche mantenendo spento quello che non viene usato al momento.

Finché si mantiene acceso soltanto il televisore o soltanto il monitor non si corre nessun pericolo, poiché il video spento non è minimamente disturbato dall'eventuale segnale presente in ingresso. L'unica conseguenza è un'alternazione della saturazione dei colori sul televisore, che saranno un po' meno saturi se il monitor VGA resta collegato all'uscita video. In realtà quest'effetto è addirittura benefico, poiché lasciando scollegata la porta video RGB dell'Amiga 1200 e prelevando il segnale dal modulatore TV o dall'uscita composita le zone di colore rosso tendono a debordare.

Una situazione potenzialmente pericolosa per la salute del monitor VGA potrebbe verificarsi se per errore viene mantenuto acceso mentre si fa il boot dalla partizione che apre lo schermo PAL. In questo caso, se i circuiti del monitor sono sufficientemente elastici, sarebbe possibile un tentativo di aggancio alla frequenza di sincronismo PAL che si manifesta come una schermata stabile ma sdoppiata. In questa condizioni il monitor potrebbe funzionare fuori dalle specifiche del costruttore e quindi danneggiarsi, anche se è un'eventualità remota.

Il televisore non corre in ogni caso nessun pericolo, poiché la frequenza di sincronismo della modalità Multiscan deinterallacciata è troppo diversa da quella televisiva. I televisori accettano solo una ristretta gamma di frequenze, perciò non è possibile il tentativo di sincronizzazione.

Beppe Niccolini ha acquistato

Beppe Niccolini ha acquistato a Pianeta Amiga un vecchio disco fisso SCSI marca IBM da 1GB di capacità, che vuole sostituire al disco originale da 100 MB ospitato su una scheda controller 2091 inserita nel suo Amiga 4000. La ROM del controller 2091 è la revisione 6.6, ed oltre al disco fisso sono collegati due lettori CD-Rom e uno Zip100 che funzionano senza alcun problema. HD-ToolBox riconosce la nuova unità IBM, che Beppe ha partizionato nella maniera consigliata per l'installazione di Linux, mantenendo una partizione da 100 MB FFS per i file di boot. Il malfunzionamento riguarda l'esasperante lentezza della formattazione ad alto livello della partizione FFS, che non migliora neppure se per prova si suddivide il disco fisso in due sole partizioni identiche. La configurazione del sistema è A4000, KickStart 3.1, 16+2 MB RAM, CV64-3D, A2091 con 2 MB a bordo e ROM 6.6. Le prove sono state condotte usando la funzione di formattazione di DirOpus 4.14. Su A4000 è possibile inserire controller SCSI per A2000 (schede Zorro 2) come il 2091, poiché la compatibilità hardware è garantita dal progetto del sistema. Solo alcune schede Hardital hanno spesso problemi in questa configurazione. Purtroppo ciò non vale per il software di gestione contenuto nella EPROM del controller, anche se non sono possibili conflitti di nomi con lo scsi.device che su A4000 gestisce l'hard disk AT-BUS: in presenza di un controller su scheda cambia il proprio nome.

Per montare un controller A2091 su un A4000 può essere necessario aggiornare le sue EPROM, che devono essere almeno di versione 6.6. L'operazione è indispensabile per aumentare la velocità e correggere un problema di compatibilità con il 68040. Le ROM più aggiornate sono le 7.1, mai distribuite ufficialmente, ma reperibili un po' ovunque sotto forma di file da programmare, e le Guru Rom. Una patch distribuita anche nel pubblico dominio può aumentare ulteriormente le prestazioni dell'A2091 sino a riportarle quasi ai livelli ottenibili su un A2000.

Il motivo della lentezza è semplice. I controller Zorro 2 che usano il DMA come A2091, su A4000 possono usarlo solo per trasferire dati in Chip RAM e nella Fast RAM a 16 bit a bordo scheda, mentre i dati da caricare in Fast RAM devono essere trasferiti dal processore. Nel caso del 68040 e 68060 il calo di prestazioni è enorme, poiché nello spazio d'indirizzamento Zorro II non è possibile velocizzare gli accessi usando la cache, e inoltre la lenta gestione a 16 bit degli slot costringe ad introdurre numerosissimi stati di attesa. La maggior parte dei controller di tipo PIO funziona invece senza problemi su A4000, conservando le stesse prestazioni che ha su A2000.

Per aiutare il sistema operativo ad utilizzare nel modo più efficiente le possibilità del controller 2091 è necessario modificare il parametro Mask di ogni partizione del disco fisso, seguendo le istruzioni della documentazione di Guru Rom (se è stata installata) oppure caricando il valore più adatto (generalmente è 0xffffe). In questo caso, essendo già presente un disco fisso correttamente configurato, basterà ricopiare per ciascuna partizione il parametro mask specificato sul vecchio disco da 100 MB.

Molti lettori hanno segnalato

Molti lettori hanno segnalato che l'orologio del loro Amiga si è fermato: ogni volta che accendono il computer riparte da una data sbagliata. Fortunatamente ci sono diverse soluzioni al problema. Il modo più semplice consiste nell'inserire sulla porta joystick/mouse 2 un modulo real time clock del tipo usato in origine sull'A1000, per esempio quello prodotto dalla Microbotics. Alcuni schemi elettrici sono disponibili su Aminet, ma i componenti sono ormai difficili da reperire. In alternativa è necessario mettere mano al saldatore e riparare la scheda madre (nel caso di A2000/3000/4000) o la scheda di espansione (nel caso di A500/A1200). Il componente guasto è quasi sempre la batteria tempone, generalmente del tipo al nickel cadmio da 100 mAh, che dovrà essere dissaldata dalle sue piazzole e sostituita con una batteria nuova. E' possibile montare ricambi di tipo, forma e capacità diverse, purché abbiano la stessa tensione di lavoro. Se il più vicino negozio di ricambi radio-TV è scomodo da raggiungere si può usare una comune batteria per telefoni cordless, facilmente reperibile nei negozi di telefonia. Ad esempio il modello Varta T385 è un piccolo pacco batteria di larga diffusione e costo limitato, elettricamente compatibile con la scheda madre di A2000, A3000 ed A4000. Il filo rosso è il positivo, il nero il negativo.

Se la sostituzione della batteria non è sufficiente per riparare il guasto dobbiamo verificare l'integrità del diodo e della resistenza che si occupano della sua ricarica: la vecchia batteria esausta, andata in cortocircuito, potrebbe averli danneggiati. Per questa verifica è sufficiente un "tester" nella portata voltmetrica, che servirà a misurare la tensione di alimentazione del chip "real time clock" a computer spento. Nel caso di A4000 basta appoggiare i puntali sui piedini 18 (positivo) e 9 (negativo) del chip U178 marcato RP5C01. Se a qualche ora di distanza dallo spegnimento dell'Amiga questa tensione scende sotto i 3 volt è necessario verificare i componenti R178 (470 ohm), R179 (1,2 Kohm), D177 (diodo 1N4148), C201 (0,1 microfarad) e C200 (4,7 microfarad elettrolitico a bassa perdita). Un altro componente che potrebbe guastarsi è il risuonatore al quarzo da 32768 Hz applicato tra i piedini 17 e 18: per verificare se funziona serve l'oscilloscopio, applicando la sonda con attenuazione 10x sui pin 16 o 17. Il quarzo di ricambio si può prelevare da un vecchio orologio.

Fabio Ferrario possiede

Fabio Ferrario possiede un Amiga 500 espanso a 1 MB con espansione priva di orologio nella trapdoor sotto la macchina, mentre la scheda madre è la revisione 6A e monta la versione da 1 MB dell'Agnus. Su questa scheda madre vi sono alcuni zoccoli vuoti pronti per ospitare delle RAM, e perciò Fabio vuole sapere se può aggiungere i chip mancanti per ottenere 1 MB di Chip RAM direttamente a bordo.

Nelle revisioni 6a e 7 della motherboard dell'A500 è presente il Fat Agnus da 1 MB marchiato 8372a; infatti su queste schede è stampata la scritta "1M/512K". La memoria è formata da un banco di quattro chip che nel complesso rappresentano 512 Kilobyte di RAM. Sulla scheda ci sono i fori e le piste per installare un altro banco uguale.

Anche se ufficialmente non sarebbe assicurato il corretto funzionamento, è possibile saldare altre quattro RAM ed espandere la scheda madre ad 1 Megabyte.

I chip di RAM da installare sono del tipo 44C256 o equivalente, con tempo di accesso di 120 nanosecondi o inferiore. Sono facilmente reperibili nell'usato a prezzo simbolico perché impiegati comunemente nelle espansioni di memoria dei vecchi PC compatibili 286/386.

Non è indispensabile che i chip aggiuntivi abbiano identico tempo di accesso e marca di quelli montati in fabbrica, ma è sufficiente che siano dello stesso tipo. Oltre ai chip di RAM bisogna saldare i rispettivi condensatori di disaccoppiamento da 0,1 microfarad; per riuscire a rimettere la tastiera al suo posto conviene saldare le RAM direttamente sulla motherboard senza usare zoccoli (sono troppo spessi).

Purtroppo la RAM così aggiunta si posiziona agli stessi indirizzi di memoria dell'espansione di memoria nella trapdoor, configurata come Fast RAM. Per evitare un disastroso conflitto si deve cambiare la posizione di JP2 (posto vicino alla ROM e alla CPU) verificando la posizione di JP3 con il tester: i segnali /RAS0 e /RAS1 presenti sui contatti 37 e 38 del connettore interno della trapdoor devono arrivare al pin /RAS (il numero 4) dei chip rispettivamente del primo e del secondo banco su scheda madre. Normalmente JP3 è già nella corretta posizione.

Sempre nelle motherboard revisione 7 o 6a di Amiga 500 si può trasformare la Fast RAM posta in $C00000 in Chip RAM avendo il Fat Agnus 8372a e una comune espansione interna A501 o equivalente, senza saldare i chip su scheda madre: basta scambiare la posizione sia di JP2 che di JP7. Il significato e la posizione dei jumper nelle altre revisioni di A500 (3, 4, 5, 8) è completamente diverso.

Un altro dubbio

Un altro dubbio di Fabio riguarda l'espansione A570. Questo accessorio fu proposto per Amiga 500, ma è compatibile anche con A1000 segando o piegando la lamiera della sua scatola. Per funzionare nel modo migliore richiede il Kickstart 1.3 e 1 MB di Chip RAM, che permettono di eseguire sull'A500 tutti i titoli per il CDTV. Creando un CD bootabile è anche possibile avviare l'Amiga dall'A570, come richiesto da Fabio, tuttavia il funzionamento con il Kickstart 2.0 non è sempre regolare.

Workbench

di Andrea Favini

PowerUP o WarpOS?

La diatriba tra i due kernel sembrava ormai essersi risolta a favore della soluzione Haage&Partner, vista anche la ppclibemu.library. L'uscita di MorphOS ha però risollevato il problema. Questa volta vorremmo proporre una simpatica soluzione per saltare da un sistema all'altro senza dover per forza avere due partizioni di boot uguali o fare contorsionismi.

Il trucco che vogliamo suggerire è molto semplice. A volte infatti le cose più banali sono quelle che non vengono prese in considerazione.

Quello di cui abbiamo bisogno sono due directory separate per le librerie PowerPC con due assegnazioni aggiuntive diverse, e di un qualsiasi programma o normale sistema AmigaDOS per variare la sequenza di avvio. Tra i vari startup-manager che abbiamo provato, quello che ci era piaciuto di più era il buon vecchio JPboot. Rispolverandolo dal cassetto ci siamo però accorti che non va assolutamente d'accordo con il 3.5. In alternativa vi suggeriamo Startup-selector2.1, anch'esso datato ma funzionante. Entrambi comunque sono dotati di buone guide all'utilizzo. Nel nostro mini tutorial useremo per il nostro scopo il comando KeyCheck (allegato a CacheCDFS) ed una sola startup-sequence.

Creiamo dunque le due directory libs:WarpOSlibs e libs:PowerUPlibs. Nella prima copieremo le librerie di WarpOS v4 ovvero la powerpc.library v.14, la warp.library, la warpHW.library ed eventualmente la ppclibemu.library (è uscita da poco una nuova versione). Nella seconda invece la ppc.library della Phase5 ed eventualmente la versione di WarpOS compatibile, ovvero la vecchia v.7. Rimuoviamo poi tutte queste librerie dal cassetto libs:. In cima alla startup-sequence andremo ad aggiungere alcune linee che serviranno a determinare quali librerie utilizzare a seconda che sia premuto o meno un determinato tasto durante l'avviamento. Innanzitutto, trattandosi di istruzioni condizionate, si può utilizzare, come assegnamento di default (cioè se non viene rilevata alcuna pressione di tasto) quello alle librerie del kernel che maggiormente si utilizza. Nella figura trovate tutte le istruzioni per utilizzare Keycheck. Il caso analizzato prevede due alternative, ma nel càso fossero state tre o più, bastava ripetere Keycheck ed IF WARN tutte le volte necessarie preceduti dall'ELSE. Infatti se Keycheck ritorna un valore non valido per WARN, (cioè se non ha rilevato la pressione di un determinato tasto) si esce dal ciclo, quindi si salta a dopo l'ENDIF. Questa soluzione può risultare utile anche per altri scopi, come l'avvio diretto di Linux o MorphOS, non solamente per aggiungere assegnazioni. Ad esempio:

```
C:Keycheck 14
IF WARN
execute s:sequenza1
ELSE
Keycheck 45
IF WARN
execute s:sequenza2
ENDIF
```

In questi casi comunque, anche se la cosa non è categorica, consigliamo di mettere il comando SetPatch per primo nella startup-sequence, ed eliminarlo dalle altre che vanno eseguite tramite gli IF. ■

```
C:Keycheck ##
IF WARN
assign LIBS: SYS:Libs/PowerUPlibs ADD
ELSE
assign LIBS: SYS:Libs/WarpOSlibs ADD
ENDIF
```

Importante

NOTE:

è il codice numerico del tasto da premere
IF, ELSE, ENDIF: sono istruzioni condizionali. In particolare il ciclo qui sopra va letto: - rileva se viene premuto il tasto ##, se ti ritorna un certo valore che viene controllato da WARN che lo vuole >=5. Se il valore soddisfa la condizione allora esegue l'assegnamento a PowerUPlibs aggiungendolo (ADD) alle correnti librerie, altrimenti (ELSE) esegui l'altro. Fine del ciclo (ENDIF).

come personalizzare le prima parte della startup-sequence con Keycheck.

I codici numerici dei tasti

Hex	Dec	Car
0	96	`
1	49	1
2	50	2
3	51	3
4	52	4
5	53	5
6	54	6
7	55	7
8	56	8
9	57	9
A	48	0
B	223	ß
C	180	´
D	92	
F	48	0 (T.N.)
10	113	q
11	119	w
12	101	e
13	114	r
14	116	t
15	122	z
16	117	u
17	105	i
18	111	o
19	112	p
1A	220	ü
1B	43	+
1D	49	1 (T.N.)
1E	50	2 (T.N.)
1F	51	3 (T.N.)

Hex	Dec	Car
20	97	a
21	115	s
22	100	d
23	102	f
24	103	g
25	104	h
26	106	j
27	107	k
28	108	l
29	246	ö
2A	228	ä
2B	35	#
2D	52	4 (T.N.)
2E	53	5 (T.N.)
2F	54	6 (T.N.)
30	60	<
31	121	y
32	120	x
33	99	c
34	118	v
35	98	b
36	110	n
37	109	m
38	44	,
39	46	.
3A	45	-
3D	55	7 (T.N.)
3C	46	. (T.N.)
3E	56	8 (T.N.)
3F	57	9 (T.N.)

Hex	Dec	Car
40	32	<SPAZIO>
41	8	<BACKSPACE>
42	9	<TAB>
43	13	<Enter> (T.N.)
44	13	<RETURN>
45	27	<Esc>
46	127	<Del>
4A	45	- (T.N.)
4C	28	<Freccia SU'>
4D	29	<Freccia GIU'>
4E	30	<Freccia DESTRA>
4F	31	<Freccia SINISTRA>
50	129	<F1>
51	130	<F2>
52	131	<F3>
53	132	<F4>
54	133	<F5>
55	134	<F6>
56	135	<F7>
57	136	<F8>
58	137	<F9>
59	138	<F10>
5A	91	[(T.N.)
5B	93	] (T.N.)
5C	47	/ (T.N.)
5D	42	* (T.N.)
5E	43	+ (T.N.)
5F	139	<Help>

T.N.=Tastierino numerico.

Visto che quando leggerete queste righe saremo in periodo natalizio tanti auguroni a tutti, questo mese quasi fosse per festeggiare siamo sovrastati dalle novità, abbuffata veramente inattesa, e fortuna che per Amiga non esce più niente!

Bubble Heroes

di Nicola Morocutti

Evvai! E' uscito! Finalmente! Erano mesi che aspettavo questo gioco degli Arcadia e finalmente ce l'hanno fatta. Sinceramente non stavo più nella pelle quando ho ricevuto il pacchetto contenente BH. Sì, lo so che si tratta di un puzzle basato sulla serie Puzzle Bobble (almeno nella struttura di gioco), e che quindi non è certamente innovativo, però avendo giocato per mesi al demo avevo apprezzato la realizzazione decisamente professionale e curatissima, oltre al grande divertimento offerto anche da molte variazioni sul tema che intervenivano durante il gioco.

Il gioco si presenta nella solita custodia da CD, con un piccolo manualetto stampato (che mi è stato anche utile per configurare alcuni aspetti della RTG Master). La mia copia è su un gold (CD masterizzato), ma la Crystal mi ha assicurato che la versione che troverete nei negozi sarà su silver stampato professionalmente. Andiamo avanti allora, installato il gioco (ci sono tre possibili scelte per lo spazio occupato su HD, ma già la small va benissimo) parte la presentazione: logo della Crystal animato, logo degli Arcadia animato, ma come niente presentazione animata? Mah, il mistero poi verrà svelato, infatti basta scegliere il modo story per vedere l'introduzione e le varie scenette di intermezzo. Eccoci comunque al menù principale: le due versioni presenti sul CD, quella AGA e la RTG, si equivalgono a parte la possibilità sulla RTG di scegliere il dettaglio grafico, visto che in questa modalità il processore è molto caricato ed i possessori di 030 potrebbero avvertire qualche rallentamento (ma cosa aspettate ad aggiornare il vostro sistema!). I modi di gioco sono i classici, story, championship e deathmatch. Sebbene lo story sia curatissimo e veramente divertente da giocare, l'apice si raggiunge con la sfida a due giocatori umani, dove le bastardate più assurde sono ammesse: sarà bellissimo infierire sull'incapace essere che siede al vostro fianco, e il gioco offre delle interessanti caratteristiche segrete per ognuno dei tre protagonisti in modo da garantirvi ampia libertà di carognata.

Bubble Heroes, uno dei primi livelli e sono già messo male, son proprio bravo!

Secondo livello, sulla lapide nello sfondo c'è scritto Bill '98, e chi ha orecchie per intendere...

Graficamente siamo davanti ad un titolo che non sfigurerebbe in sala giochi al fianco di mostri sacri come i vari Puzzle Bubble (e il fatto che gli Arcadia stiano preparando versioni per tantissimi sistemi tra i più disparati, come il Gameboy Color, avvalora ancor di più il valore di questo gioco). Ogni dettaglio è curatissimo e coloratissimo, stupendo il design dei fondali opera di Igor Imhoff (ciao Igor!) di Traumazeriana memoria e dei personaggi, oltre a tutti i dettagli animati nei fondali o le stesse animazioni delle palline dei personaggi e dei nemici. Un piccolo capolavoro rotondeggiante, sicuramente è la grafica più bella che abbia visto in tanti anni in un puzzle Amiga e non solo, visto che a mio insindacabile ed assoluto parere il gioco dà parecchi punti anche a Puzzle Bubble nelle sue varie versioni, ed in questo caso de gustibus non disputandum est (ok mi sono un po' montato la testa, comunque graficamente è veramente bello e potete giudicarlo anche dalle foto in queste pagine). Il sonoro si presenta altrettanto curato, con ben 25 tracce audio presenti sul CD tutte di ottima fattura, abbellite da alcuni moduli e soprattutto da una

Sfida a due con il secondo mostro, è un osso duro ma non troppo.

valanga di effetti sonori ed ambientali assolutamente favolosi ed azzeccatissimi. Una vera gioia per le nostre orecchie, ormai troppo spesso abituate a realizzazioni sonore perlomeno discutibili. Tutto appare veramente perfetto, e fino ad ora tutto appare, almeno dal lato puramente tecnico, assolutamente di prim'ordine. Come però è riportato a pagina 20 del manuale del serio recensore, redatto, come tutti voi sapete, dal sig lup. mann. magnifico direttore ipergalattico (tanto per capirci lo stesso uomo che ha in ufficio la poltrona di pelle umana e l'acquario con i redattori più indisciplinati (acquario che tra poco si arricchirà di un nuovo raro esemplare, indovina chi è? ndLup.Mann.)), devo a questo punto parlarvi della giocabilità e della longevità del titolo che or ora ci troviamo ad analizzare con sittanta solerzia e gioia interiore (la vasca dei piraña va bene? ndGran.Farabutt.).

BH, come già accennavo in apertura, appartiene al filone dei puzzle alla Puzzle Bobble, quindi per chi non lo ricorda bisogna rompere le palle che si trovano nella parte alta dello schermo con la palla che ci viene di volta in volta data, cercando di mandarla a cozzare con due o più palle nella parte alta dello stesso colore. Ritengo di non essere stato chiaro però non importa, tanto quando comprate il gioco capite (che simpatico che sono). Tagliando corto la giocabilità è veramente elevatissima, il gioco sfrutta alla perfezione ogni singolo chip del nostro amato Amiga profondendo una fluidità ed una velocità sempre altissima. A questo si aggiunge una risposta ai comandi assolutamente perfetta ed un sistema di controllo intuitivo al massimo che ci permette di fare tutto con pochissime mosse del joystick o della tastiera. La longevità, ammesso che amiate il genere, è veramente elevatissima, è il classico gioco da "ultima partita e poi smetto lo giuro!". Se consideriamo poi il modo a due giocatori e tutte le variazioni sul tema come i mostri di fine livello da affrontare in una sfida serratissima per liberare la fatina prima, e poi in un indiavolato deathmatch, potete facilmente capire come il gioco, pur presentando praticamente sempre lo stesso schema, risulta altamente vario e divertente.

In definitiva questo Bubble Heroes risulta un acquisto praticamente obbligatorio per tutti coloro che apprezzano i puzzle ma anche per chi non ha mai visto un titolo del genere potrebbe trovare in questo gioco veramente una validissima fonte di spensierato svago.

Acquistatelo assolutamente, sarà un ottimo regalo di Natale che vi durerà veramente per mesi, adatto praticamente ad ogni Amiga, con AGA e 030 o con scheda grafica e 040. Complimentoni agli italianissimi ragazzi della Arcadia per questo stupendo titolo di esordio, continuate così ragazzi!

Code name hell Squad

Anche in questo caso devo dire finalmente è arrivato, effettivamente aspettavo con una certa ansia questo secondo titolo dei Digital Dreams che tanto favorevolmente avevano colpito critica e pubblico con il loro ottimo Wasted Dreams (di cui, ricordo, siamo in attesa dello spettacolare seguito). Nome in codice Squadra Infernale (decisamente suona meglio in inglese) racconta le vicende di un povero pastore amighista sardo. Questo pover'uomo trascinava la sua stanca esistenza tra pecore e forme di pecorino, quando un giorno venne contattato dalla mitica Squadra Infernale viste le sue doti ineguagliate di lottatore e le sue temibili e rinomate armi segrete di cui la Squadra era venuta a conoscenza. Egli prontamente si disse onorato di accettare l'ingaggio, e partì lestamente per unirsi al resto della squadra. La missione era difficile, sventare i piani di invasione della Terra da parte degli alieni. Il nostro eroe fu imbarcato su una navicella assieme ad altri quattro suoi cloni (uno non bastava evidentemente), e giunto sul pianeta degli alieni cominciò ad indagare, subito si presentarono i primi problemi sotto forma di alieni ostili, ma il nostro baldo eroe non si tirò indietro sfoderando le sue temutissime armi, partì con il case del 1200 al pecorino il cui odore nauseabondo atterrò i primi terribili nemici. La situazione si faceva però critica, gli alieni lo fronteggiavano a frotte ed il povero 1200 al pecorino cominciava a non bastare. La mefistofelica mente del nostro eroe escogitò allora una nuova arma segreta, la mitica telefonata incomprensibile, ed all'urlo di "Che ce l'ha moreffecs per Amiga?" stese altre decine di poveri e frastornati alieni. Erano ancora tanti i nemici da affrontare prima di sventare la minaccia così l'ultima arma, la più terribile, fu chiamata ad intervenire, era la moglie urlante che atterrì con un suo ululato i sopravvissuti della sfortunata armata aliena sventando definitivamente la minaccia alla Terra.

Frame tratto dalla presentazione di Hell Squad, farà rabbrividire i fan di XFiles ma non è poi malaccio.

Ovviamente non si tratta proprio della storia di Wasted Dreams, ma siccome non mi andava di riportarla per filo e per segno ho fatto qualche leggera miglioria. Visto che non mi sento in animo di mollarvi qui senza un minimo di notizie sul gioco, vi dico che HS è un'arcade adventure molto ben realizzato, indirizzato principalmente ai possesori di ECS ed AGA, con una spettacolare introduzione animata (anche se alcuni attori non è che siano proprio il massimo dell'espressività) e una grafica molto ben realizzata. Ottime le animazioni dei

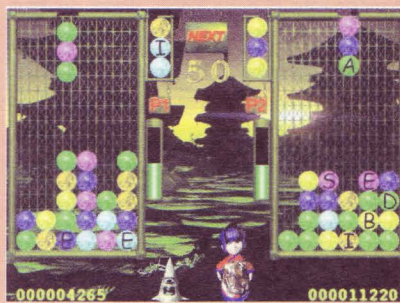
Notate la cura riposta nella realizzazione delle locazioni in Hell Squad.

personaggi realizzate con la tecnica del rotoscoping (quindi digitalizzate da attori veri) e dei nemici. Il sonoro è altrettanto curato, anche se manca il parlato presente invece in Wasted Dreams: peccato. La giocabilità è su ottimi livelli, grazie al buon sistema di controllo che permette, tramite joystick, di effettuare tutte le azioni possibili. La struttura a stanze e il buon numero di enigmi che avremo da affrontare contribuiranno sicuramente a tenere viva la nostra attenzione per un lungo periodo, sempre ammettendo che vi piaccia scervellarvi davanti all'Amiga, attestando quindi la longevità a livelli di tutto rispetto. Se cercate un'adventure non proprio tradizionale con molti elementi arcade ed una buona realizzazione tecnica non cercate oltre, avete trovato il titolo che fa per voi. Il gioco è oltretutto compatibile con tutti gli Amiga con almeno 3 MB di RAM (di cui 2 di chip) ed un lettore CD. Comprate ad occhi chiusi anche questo, non ve ne pentirete e poi è Natale sarebbe ora di fare un po' di regali al vostro Amiga.

Virtual Ball Fighter

Ultimo, ma non certo per importanza, è il titolo di esordio degli italianissimi XTeam Software. Sembra impossibile, ma prima passano mesi per vedere un puzzle, poi due nello stesso mese. Vabbe' fa niente anche perché questo, sebbene abbia sempre a che fare con palle varie, è sullo stile di Columns e quindi molto diverso da Bubble Heroes.

Il gioco si apre con una lunghissima (quasi cinque minuti) introduzione animata, totalmente renderizata e veramente di grande impatto che ci presenta, sulle note di un rock scatenatissimo suonato da uno scheletro, tutti i personaggi del gioco (circa una dozzina, comprendendo anche quelli segreti). Veramente ottima e di grande impatto. Graficamente siamo su livelli elevatissimi anche se qui, rispetto a Bubble Heroes, si è scelta una coloratissima e dettagliatissima grafica renderizzata in alta risoluzione per tutto il gioco. Ottimi tutti i dettagli grafici, veramente curatissimi come le animazioni dei personaggi in fondo allo schermo, gli stessi fondali e tutti i dettagli grafici del gioco. Ottime anche le scenette animate di intermezzo che appaio nello story mode. Il sonoro è su livelli altrettanto alti, ottimi gli effetti sonori e le musiche registrate su ben 11 tracce audio di elevata qualità. Visto che sono un po' alle strette con lo spazio (spero che gli amici della Xteam mi perdoneranno), passo direttamente alla giocabilità: ottima ed immediatissima, ricalca pienamente quella di grandi classici del genere come il già citato Columns, proponendo anche piacevoli variazioni sul tema come i sei differenti modi di gioco, che includono anche quello a due giocatori, molto frenetico e divertente e vera ciliegina sulla torta. La longevità, sommando tutti questi fattori, è veramente elevatissima, sempre, ben inteso, se apprezzate il genere. Troverete in questo Virtual Ball Fighter ottimo pane per i vostri denti.

Virtual Ball Fighter in tutto il suo splendore! Veramente un grande gioco.

Frame tratto dall'introduzione di VBF, troppo bella!

Concludo qui altrimenti mi tagliano, consigliandovi senza remora alcuna anche quest'ultimo titolo. Capisco che voi direte che è facile consigliare tutti i giochi, però tutti i titoli recensiti questo mese sono veramente validissimi rappresentanti delle loro categorie e, specialmente nel caso di Bubble Heroes, sfiorano il capolavoro assoluto. Se avete un Amiga AGA o con scheda video con almeno 030 e 8 MB non fatevi sfuggire Virtual Ball Fighter, che oltretutto supporta anche il PPC e le schede audio tramite AHI.

Anteprima: Nightlong

Vi annuncio che proprio oggi, in chiusura numero, mi è arrivato il tanto atteso pacchetto contenente nientepopodimenoche Nightlong! Ho già giochicchiato un po' e vi posso anticipare che ci troviamo davanti ad uno tra i migliori giochi del genere per Amiga di tutti i tempi. Purtroppo non ce la faccio a preparare una recensione per questo numero, visto che uno non può certo valutare un gioco dopo averlo provato per neanche 24 ore, e poi se faccio aspettare di più il magnifico direttore dalla spada fiammeggiante sono cavoli amari. Slitta quindi tutto al mese prossimo, ma vi prometto che saprò farmi perdonare del ritardo con una mega recensione. Annuncio sempre come già disponibili ma non recensiti per carenza cronica di spazio anche Foundation Gold e Foundation Undiscovered Lands, rispettivamente versione aggiornata e corretta del grande classico di Paul Burkey e data disk con una buona quantità di missioni aggiuntive. Se il mese prossimo troverò un po' di spazio vi proporrò una recensione.

In conclusione buone feste a tutti e felice anno nuovo con, speriamo, l'Amiga ONE e il 3.9 a dare la smossa definitiva ad un mercato finalmente pervaso dall'ottimismo e dalla voglia di riscossa. Ah, già che ci sono mi faccio anche gli auguri, visto che il 25 (dicembre) compio gli anni, e chi mi chiama Natalino o Gesù Bambino lo stronco.

l'angolo dell'emulazione

di Gabriele Favrin e Francesco Celli

Un Nintendo nell'Amiga

Il Nintendo Entertainment System (d'ora in poi NES) è stato il prima sistema casalingo di successo della Nintendo. Precursore di SNES e Nintendo64, ha conteso il mercato delle console della seconda metà degli anni ottanta al MasterSystem di Sega. Il successo del prodotto nipponico non deriva dalle prestazioni hardware, tutto sommato inferiori a quelle del concorrente di casa Sega, bensì dai titoli esclusivi che vantava, parliamo ad esempio della serie "Super Mario" o di "Zelda". Proprio la disponibilità di giochi di tale successo ha fatto del NES l'oggetto del desiderio di molti utenti di computer. Così, quando la tecnologia lo ha consentito, è iniziata la gara per emularlo al meglio con i potenti 32 bit degli anni Novanta. Su Amiga l'impegno di valenti programmatori ha portato alla nascita di quattro emulatori nativi, nell'ordine: DarkNESs, A/NES, CoolNESs e AmiNES. Supportano il NES anche i port degli emulatori multipli DarcNES e MESS, dei quali però non ci occuperemo viste le eccessive richieste hardware (PPC).

Pur nella sua semplicità Super Mario è tuttora il gioco per il quale i più provano un emulatore NES. E su Amiga funziona proprio bene.

Purtroppo emulare un NES non è semplice come si potrebbe pensare: è vero che la console disponeva di appena 2 KB di ROM, 2 KB di RAM ed un 6502 a 1,79 MHz, ma a condire il tutto c'erano un discreto chip audio (con supporto di voci sintetizzate e sample) ed un chip grafico (deninato "Picture Processing Unit") che offriva sprite, aree scrollabili multiple ed altre funzionalità che, seppur primitive, complicano la creazione di un'adeguata emulazione. Come se non bastasse ogni cartuccia poteva contenere, oltre al gioco, RAM ed hardware aggiuntivo (ad esempio un chip audio avanzato usato da Konami).

Questa situazione porta a due possibili conseguenze, riscontrabili soprattutto su Amiga a causa della scarsa velocità del processore: gli emulatori (NES ma non solo) o sono veloci e scarsamente compatibili o risultano altamente compatibili (ove per compatibilità si intende anche la fedeltà di grafica ed audio del gioco emulato rispetto all'originale, non soltanto la possibilità di farlo partire) ma richiedono risorse hardware eccessive. Di questo problema soffre DarkNESs, un emulatore molto compatibile (pur se privo del sonoro) ma lento, al punto da non riuscire ad operare in tempo reale su un 68040, neppure dopo la completa riscrittura in ASM.

Sul fronte opposto si collocano A/NES e CoolNESs. Presentati a poca distanza l'uno dall'altro ed evolutisi in parallelo, offrono un'emulazione abbastanza completa e soprattutto compatibile anche con i titoli più strani (CoolNESs per esempio emula tramite mouse la pistola ottica "Zapper" ed i giochi di tiro a segno che la usano) ma non sempre fedele, anzi in parecchi giochi, a volte anche i più semplici, capita di notare imperfezioni o sbavature. Si tratta comunque di dettagli che generalmente non influiscono sulla giocabilità dei titoli, godibili, in questo caso, anche su uno '030.

A cavallo fra velocità e compatibilità troviamo AmiNES, un prodotto abbandonato dal suo autore, l'ormai mitico Juan Antonio Gomez, che lo ha creato al solo scopo di ricavarne un emulatore di 6510 per altri progetti. Pur se estremamente embrionale (supporta solo i titoli più semplici), AmiNES dà la polvere agli altri emulatori quanto a fedeltà e velocità di emulazione.

Tiriamo le somme, dunque: DarkNESs è troppo lento anche su uno '040 ma potrebbe soddisfare i possessori di 68060 in quanto è gratuito e supporta le schede grafiche. CoolNESs, shareware, è invece veloce e molto compatibile ma non offre un'emulazione sempre fedele. Fra gli altri punti a sfavore vi è il mancato supporto del multitask e la compatibilità con i soli AGA. Carenze in comune con AmiNES che comunque è gratuito e quando funziona lo fa molto bene.

Di A/NES infine esistono due versioni, una per schede grafiche, shareware e tuttora aggiornata, ed una giftware per ECS ed AGA. Pur se meno compatibilie e veloce rispetto a CoolNESs, offre un'emulazione audio/video spesso più fedele.

EmuNews

Con AmiDog impegnato nello sviluppo del player MPEG AMP, non sono molte le uscite da segnalare questo mese: Atari 800, allineato alla versione 1.2 dal tedesco Sebastian Bauer (ed erroneamente attribuito, su EAL 113, al più noto Christian), e l'emulatore Spectrum ASpEmu 0.76, cui è stato aggiunto il supporto RTG.

Sul fronte RAINE (nei mesi scorsi ne erano stati rilasciati i sorgenti), l'ottimo emulatore arcade per PC, sembrano poche le speranze di un eventuale port Amiga. Lo stesso Mathias "AmiDog" Roslund, da noi interpellato, ha confermato le difficoltà in fase di adattamento dovute, principalmente, alla presenza di istruzioni in ASM x86.

L'Amiga Group Italia è un'associazione senza scopo di lucro che si propone di riunire sotto la stessa denominazione gruppi di utilizzatori della tecnologia Amiga. Le sezioni AGI, qui sotto elencate per regioni e province di appartenenza, hanno lo scopo di aiutare gli amighisti nell'utilizzo dell'hardware e software Amiga, eventualmente portano aventi progetti locali, e servono da "punto di contatto" tra l'utenza Amiga delle rispettive provincie. Le sezioni AGI sono portate avanti da privati cittadini, che dedicano parte del loro tempo libero per aiutare gli utenti: non sono negozi, e non vendono prodotti Amiga. AGI è presente in Internet all'indirizzo http://www.amyresource.it/AGI.

ABRUZZO

Amiga Group L'Aquila
Referente: Gabriele Santilli
Indirizzo: Viale Kennedy, 39
67030 Roccacasale (AQ)
Telefono: 0864 271840 (voce)
0338 8436797 (voce, ore serali)
E-mail: giesse@writeme.com
Web: http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1839

Amiga Group Teramo/Pescara
Referente: Angelo Semerano
Indirizzo: Via Accolle, 2
64026 Roseto degli Abruzzi (TE)
Telefono: 085 8941803 (ore pasti)
085 8931075 - 0347 1002718 (cellulare)
E-mail: playsoft@zerotime.it
Web: http://members.it.tripod.de/playsoft/

BASILICATA

Amiga Group Potenza
Referente: Davide Michelini
Indirizzo: C/da Gallitello, 73 – 85100 Potenza
Telefono: 0971 52332
E-mail: davidemi@interfree.it
davy82@usa.net
davidemi@tiscalinet.it
Web: http://davidemi.interfree.it

CALABRIA

Amiga Group Reggio Calabria
Referente: Giuseppe Costantino
Telefono: 0965 357000
E-mail: geppocos@tin.it

CAMPANIA

Amiga Group Benevento
Referente: Bruno Vaccaro
Telefono: 0339 4330049
E-mail: sadjester@libero.it
sadjester@unforgettable.com
Web: http://www.alphacomm.it/thesadjester

Amiga Group C.mare di Stabia
Referente: Antonio Alfano
Telefono: 081 8726312
0338 8454722
E-mail: alan_mhz@yahoo.it
megahertz_group@yahoo.com
games_rebels@yahoo.com
Web: http://middlecity.web.com

Amiga Group Napoli - APU Amiga Professional Users
Referente: Giancarlo Crispino
Indirizzo: Via Provinciale 3a Traversa, 14
80126 Napoli
Telefono: 081 7266514
E-mail: jagemal@infinito.it

Amiga Group Salerno
Referente: Antonio Cervo
Indirizzo: Via Venere, 4 - 84043 Agropoli (SA)
Telefono: 0974 821521 (dopo le 16, lu-ve)
E-mail: acervo@oneonline.it

EMILIA-ROMAGNA

Amiga Group Ferrara
Referente: Davide Romanini
Indirizzo: Via Melchiorre Fardella, 10
44100 Ferrara
Telefono: 0532 92461
E-mail: droman@dada.it
romaz@freemail.it
roman.dav@usa.net

Amiga Group Forlì
Referente: Paolo Baruffini
Telefono: 0543 473227
E-mail: palobar@iol.it
Web: http://come.to/baruffa/

Amiga Group Reggio Emilia
Referente: Moreno Magnani
Telefono: 0522 569595
E-mail: moreno@mclink.it

Amiga Group Parma
Referente: Sergio Tartaglia
Indirizzo: Via Repubblica Valtarese, 19
43043 Borgo Val Di Taro (PR)
Telefono: 0525 97715 - 0347 7527573
E-mail: start76@infomont.it
islington@tiscalinet.it
Web: http://web.tiscalinet.it/islington/

Amiga Group Piacenza
Referente: Alessandro Gerelli
Telefono: 0523 458830
E-mail: a.gerelli@agonet.it

FRIULI-VENEZIA GIULIA

Amiga Group Gorizia
Referente: Roberto Braidotti
Indirizzo: Via Isonzo 15 - 34070 Mossa (GO)
Telefono: 0481 80449
E-mail: link@bbs.cc.uniud.it

Amiga Group Trieste
Referente: Dario Manzoni
E-mail: dmanzoni@spin.it
Web: http://www.geocities.com/Area51/1739/

Amiga Group Udine
Referente: Luca Danelon
Telefono: 0432 575098
E-mail: danelon@interlandsrl.it
Web: http://www.amyresource.it/

LAZIO

Amiga Group Roma
Referente: Francesco Celli
Telefono: 0338 8329716
E-mail: mc3510@mclink.it
Referente: Francesco Di Paolo
Indirizzo: Via Urbisaglia, 12 - 00183 Roma
Telefono: 0338 8092785
E-mail: fdipa@tin.it
Referente: Filippo De Grada
Telefono: 06 5651515 - 0347 3313822
E-mail: felipe.degr@flashnet.it

LIGURIA

Amiga Group Genova
Referente: Maurizio Faggioni
E-mail: mauriziofa@interfree.it

Amiga Group Ponente Ligure
Referente: Costantino Pessano
Indirizzo: Via Aurelia 354 - 17025 Loano (SV)
Telefono: 019 674430
E-mail: copessan@tin.it
cpessano@ivg.it
Web: http://space.tin.it/io/cpessan/

Amiga Group La Spezia
Referente: Stefano Menini
Indirizzo: Via del Canale 4 - 19135 La Spezia
Telefono: 0339 8349353
E-mail: fantasies@libero.it

LOMBARDIA

Amiga Group Bergamo
Referente: Stefano Marcon
E-mail: marcon.s@kyberlandia.it

Amiga Group Milano
Referente: Fabio Costa
Telefono: 02 9842319
E-mail: costa@gpa.it

MARCHE

Amiga Group Ascoli Piceno
Referente: Mattia Cococcioni
Indirizzo: Viale Cavallotti, 31
63017 Porto San Giorgio (AP)
Telefono: 0734 676763 (ore pasti)
E-mail: mattia@sapienza.it

MOLISE

Al momento non c'è nessun gruppo AGI in Molise.

PIEMONTE

Amiga Group Torino
Referente: Luca Ferraris
Indirizzo: Via Nicola Porpora, 42
10154 Torino
Telefono: 011 204923
0338 5920399
E-mail: ferraris.luca@educ.di.unito.it
luke_dds@geocities.com
Web: http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9883/
Referente: Erik De Martiis
E-mail: edemartiis@etabeta.it

Amiga Group Novara - Amiga Blast Team
Referente: Fabio Rotondo
Indirizzo: Corso Vercelli, 9 - 28100 Novara
Telefono: 0321 459676 (casa)
0321 424272 (ufficio)
0338 7336477 (cellulare)
E-mail: fsoft@intercom.it
fabio.rotondo@deagostini.it
fsoft@hotmail.com
Web: http://www.intercom.it/~fsoft

PUGLIA

Amiga Group Bari
Referente: Mimmo Picierro
E-mail: teachit@libero.it
Referente: Giuseppe Gigante
E-mail: wexdg@tin.it

Amiga Group Taranto
Referente: Nicola Pagani
Telefono: 099 4535385
E-mail: amigos@planio.it

Amiga Group Lecce
Referente: Giovanni Tuma
E-mail: gyris@libero.it

SARDEGNA

Amiga Group Cagliari
Referente: Francesco Leoni
Indirizzo: Vico Garibaldi, 7 - 09127 Cagliari
E-mail: fleoni@usa.net
zitzu@freemail.it

SICILIA

Amiga Group Palermo
Referente: Enrico Altavilla
Telefono: 091 323930 (casa)
0338 1317155 (cellulare)
E-mail: lowlevel@low-level.com

Amiga Group Catania
Referente: Massimiliano Pappalardo
Telefono: 0347 5948688
E-mail: xmax@mail.pandorasicilia.it
xmaximo@tiscalinet.it
Web: http://web.tiscalinet.it/maxiland

Amiga Group Messina
Referente: Giuseppe Ammendolia
Indirizzo: Ctr. Margi, 36
98164 Torre Faro (ME)
Telefono: 0347 6958567
E-mail: ryuga@usa.net

TOSCANA

Amiga Group Arezzo
Referente: Mirko Lalli
Indirizzo: Vecchia Aretina 64 (Montalto)
52020 Pergine Valdarno (AR)
Telefono: 0339 4426827
E-mail: mkl@ats.it
mirko.lalli@usa.net

Amiga Group Firenze
Referente: Flavio Cirri
Telefono: 0339 6852601
E-mail: cif@ftbcc.it

Amiga Group Grosseto
Referente: Davide Zipeto
Indirizzo: Via le Basse, 10
58020 Caldana (GR)
E-mail: dawez@tiscalinet.it
Web: http://dawez.monrif.net

Amiga Group Livorno
Referente: Alessandro Marzini
Indirizzo: Via Svezia, 8 - 57128 Livorno
Telefono: 0586 862344
0347 7687788
E-mail: a.marzini@iol.it

Amiga Group Lucca
Referente: Fabio Stefani
Indirizzo: Via Osterietta, 74
55045 Pietrasanta (LC)
Telefono: 0584 790225 (anche fax)
E-mail: stefani@versilia.toscana.it

Amiga Group Massa-Carrara
Referente: Fabio Benedetti
Telefono: 0585 830497
E-mail: seldon@floating.net

Amiga Group Pisa
Referente: Giambattista Bloisi
Indirizzo: Via Federico Tesio, 99
56122 Pisa (PI)
Telefono: 050 525210 - 0973 823600
E-mail: giamby@geocities.com
giambattista.bloisi@studenti.ing.unipi.it
Web: http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1724/

Amiga Group Siena
Referente: Luca Bocci
Telefono: 0338 3018559 - 0577 270070
E-mail: bozzino@tin.it

Amiga Group Pistoia
Referente: Paolo Lencioni
Indirizzo: Via Romana Vecchia 68
51013 Chiesina Uzzanese (PT)
Telefono: 0572 48666
E-mail: p.lencioni@lycosmail.com

TRENTINO-ALTO ADIGE

Amiga Group Bolzano
Referente: Ferdinand Tavernini
Telefono: 0473 621272 - 0473 620205
E-mail: ftavernini@dnet.it

UMBRIA

Amiga Group Perugia
Referente: Luca Truffarelli
Indirizzo: Via T.Tittoni, 51
06143 S. Marco (PG)
Telefono: 075 46165
E-mail: luca@krenet.it

Amiga Group Terni
Referente: Andrea Bovo
Indirizzo: Via G. Salvatori, 13
05019 Orvieto (TR)
Telefono: 0763 300829
E-mail: bovos@orvienet.it

VALLE D'AOSTA

Amiga Group Aosta
Referente: Stefano Grigoletto
E-mail: silver@netvallee.it

VENETO

Amiga Group Padova
Referente: Stefano Peruzzi
E-mail: steve@indigo.farma.unimi.it
l.peruzzi@pd.nettuno.it
webmaster@amiga.dei.unipd.it
Web: http://www.geocities.com/CapeCanaveral/6070/index.html
Referente: Claudio Zanella
Telefono: 049 8641713 - 049 604488
E-mail: czanna@tin.it

Amiga Group Treviso
Referente: Alessandro Pellizzari
Telefono: 0423 859028
E-mail: alep@tvol.it

Amiga Group Venezia
Referente: Lorenzo Ramon
Indirizzo: Via Novelli 25
30030 Trivignano (VE)
Telefono: 041 907701
Web: lolly@libero.it
Referente: Manuel Veronesi
Indirizzo: Via Gramsci 56 - 30035 Mirano (VE)
Telefono:041 432582
E-mail: gunguz@altern.org
Web: http://www.altern.org/gunguz

Amiga Group Verona
Referente: Ciro Nigri
Indirizzo: Via Adamello, 3
37036 S.Martino B.A. (VR)
Telefono: 045 991235
E-mail: nikocyn@sis.it

Amiga Group Vicenza
Referente: Nicola Morocutti
Indirizzo: Via Lorenzo Chini, 13
36061 Bassano del Grappa (VI)
Telefono: 0424 524807
E-mail: n.morocutti@bassano.nettuno.it

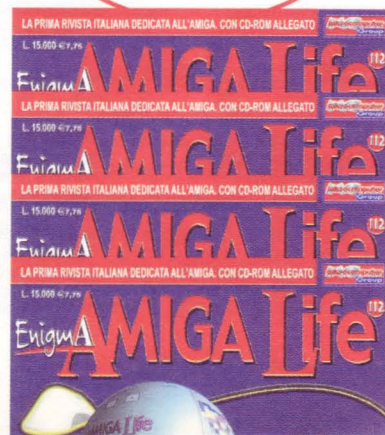
Per non perdere

abbo

11 numeri
99.000 Lire

6 numeri
60.000 Lire

4 numeri
44.000 Lire

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO
L. 15.000 €7,75
EnigmA AMIGA Life

la tua rivista,

nati!

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

SCEGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI ABBONAMENTO

○ Desidero abbonarmi a 11 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 99.000

○ Desidero abbonarmi a 6 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 60.000

○ Desidero abbonarmi a 4 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 44.000

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + 8.000 di contributo spese di invio (in Italia) fino a 6 copie. P.es. 4 arretrati: 15.000x 4+8.000=68.000.
Spedizione via posta celere o corriere. Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 10.000 (Europa e Mediterraneo) o 20.000 (altri Paesi).

SCEGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

○ Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceshini, 73 - 00155 Roma

○ Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Pluricom S.r.l ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 ***fax*** 0643219301 ***e-mail*** abbonamenti@pluricom.it

di Paolo Pettinato

amighisti

Alen Hadzihasanovic

Amighista convinto, appassionato di Star Trek, studia informatica e si interessa di fotografia. Tratti comuni a tanti, innestati però in una storia personale particolare.

Nato nel 1980 a Sarajevo, Alen Hadzihasanovic ha dovuto lasciare patria e affetti per un "paese qualunque che offrisse la possibilità di sopravvivere fino alla fine della guerra". E così arrivò in Italia, "per caso". Una fortuna per tutti noi che abbiamo potuto conoscerlo in irc su #amigaita: persona di grande umanità, è anche attivo membro di diverse organizzazioni no profit, quale ATO IT. Non ha dimenticato le proprie origini, e oltre ad autore di varie pagine web piene di foto stupende di Sarajevo, è direttore e unico membro di ATO-Bosnia. Da solo ha portato avanti progetti complessi e di gran stazza come la localizzazione di Amiga OS 3.5, di cui è anche betatester. Ci confessa di aver impiegato "diversi mesi ad eliminare gli errori e perfezionare la traduzione, dato che non avevo un revisore".

Di questo sistema si dice entusiasta: "L'OS 3.5 ha introdotto alcune caratteristiche a mio avviso essenziali, moltissime comodità, e in più ci ha liberato da un sacco di patch, senza i quali il sistema è molto più stabile, tant'è vero che anche se spesso tengo l'Amiga acceso per più di un giorno consecutivo, il sistema non mi crasha praticamente mai".

Alla base della forte dedizione mostrata in ATO v'è l'amore per Amiga: "Quello che conta, per me, è ciò che ha fatto Jay Miner, la passione con la quale hanno lavorato gli ingegneri Commodore, che si può facilmente intuire attraverso i filmati di The Deathbed Vigil, ma anche gli utenti, leggendo i log delle più famose conferenze IRC avvenute poco dopo la scomparsa di Commodore. L'AAA, se avesse mai visto la luce, sarebbe stato un grande mito amighista, avrebbe avuto quel tipico "feeling" che ha solo Amiga".

La storia di Amiga lo appassiona molto, e non a caso possiede ben sei Amiga, nelle più svariate configurazioni, e spera "che un giorno potrò avere almeno un esemplare di ogni modello costruito". Un amore che ha ragioni anche personali: "L'Amiga spesso mi ha guidato nella vita, mi ha aiutato a superare alcuni momenti difficili causati dalla guerra, e ha condizionato molte delle mie scelte, e continua a farlo tutt'ora". Abbiamo ardito chiedere qualche esempio specifico ma Alen - con grande educazione - ha dichiarato che "La risposta è talmente complessa che sarebbe lunghissima, e quindi preferisco non rispondere".

Amiga è qualcosa di speciale, di importante. Per lui, "Amiga non è un computer, è una filosofia, ha un nome che sicuramente gli rende giustizia, e penso che dovremmo fare di tutto perché questo nome resti nella storia". Attraverso il nuovo sistema di Amiga Inc, forse? Alen non ha voluto sbilanciarsi prematuramente, anche se non manca una considerazione amara: "Sinceramente io non noto tutto questo "amighismo" in quello che sta facendo la Amiga Int. in questo momento, mi sembra molto più somigliante a quello che fanno altre società informatiche che conosciamo bene...". Non si è sbilanciato nemmeno sul Guidettone nazionale (Stefano Guidetti, coordinatore ATO Italia), suo diretto superiore di grosso rigore: "E' una persona simpatica che svolge bene il suo dovere. :-))". Io avrei inferito pesantemente, specialmente se si fosse trattato del mio direttore Franza... (lo so, Petty caro, lo so... ndFranza).

Alen è infatti persona di grande rispetto per le idee altrui, rispetto che spesso - denuncia - sembra mancare in IRC: "Spesso si dimentica che gli amici che si "nascondono" dietro i nick non sono "virtuali" come qualcuno crede, ma sono persone reali con le loro personalità e caratteristiche, e che come tali vanno rispettate". Nonostante tutto considera #Amigaita "un po' come una grande famiglia, si conoscono tutti, ci sono moltissimi amici", e invita tutti gli amighisti a venirci spesso. Finiti gli studi, ha in programma di lasciare l'Italia per un altro paese. Beh, magari cambierà idea.

E' stato un piacere conoscerti Alen e... arrivederci!